6
Otaku
MANGA
NORMA Editorial
REVISTA MENSUAL
375 ptas.
LA NUEVA GENERACIÓN
MACROSS

¿TODAVÍA NO TE LO HAS REGALADO?

BIOGRAFÍA Y BIBLIOGRAFÍA COMPLETAS DE AKIRA TORIYAMA.

SINOPSIS DE LA SERIE.

GUÍA CRONOLÓGIA DE TODOS LOS EPISODIOS DE TV.

FICHAS DE TODOS LOS PERSONAJES.

GUÍA COMPLETA DE OBJETOS.

GUÍA COMPLETA DE ATAQUES.

GUÍA COMPLETA DE COMBATES.

MAPA DEL MUNDO DE DRAGON BALL.

CATÁLOGO CON TODAS LAS PELÍCULAS.

CATÁLOGO CON TODOS LOS CD'S.

GUÍA DE MERCHANDISING Y TARJETAS.

CATÁLOGO DE ART-BOOKS.

CATÁLOGO DE VIDEOJUEGOS.

CURIOSIDADES, SIGNIFICADOS DE LOS NOMBRES, ÁRBOL GENEALÓGICO Y MUCHAS COSAS MÁS....

TODO ELLO EN UN SORPRENDENTE LIBRO CON ENCUADERNACIÓN DE LUJO EN TAPA DURA Y COMPLETAMENTE ILUSTRADO, CON IMÁGENES DE TODOS LOS PERSONAJES, PELÍCULAS, CD'S, VIDEOJUEGOS...

Edición limitada en formato de lujo / 96 págs. / 1.375 ptas.
Disponible exclusivamente en librerías especializadas

¡DOSSIER DEFINITIVO!

DRAGON BALL

¡¡CONSÍGUELO ANTES DE QUE SE AGOTE!!



EDITORIAL

Cuando planteamos la política de **Otaku**, pretendíamos hacer una revista que fuera lo más imparcial posible en las opiniones, de forma que se mantuviera en un estado intermedio entre la crítica injustificada o la conformidad absoluta, a no ser en los textos como el de la sección **Opinión**, que está abierto a los colaboradores de forma total. A pesar de que intentamos llamar a las cosas por su nombre sin que nadie se moleste o sin que haya favoritismos, la imparcialidad y el dejar a todos contentos son cosas muy difíciles de conseguir, más cuando se trata de una editorial en competencia directa con otras, y que no creemos que hoy día disfrute ninguna publicación. Se podría decir que la revista no se hace responsable o partidaria de las opiniones de sus colaboradores, pero de algún modo éstos escriben en ella porque gozan de unas características que les permiten escribir en ella. Digamos que nos fiamos de ellos, que sabemos que no van a irse de la olla... y si lo hacen, les avisamos... son profesionales, a pesar de lo que muchos "periodistas" carrozones puedan pensar.

Hasta ahora no hemos tenido ningún problema, a la gente le está gustando el nivel y la tonalidad de los textos, y por suerte, no se está criticando el hecho de que haya una preferencia sobre la producción de **Norma**, que a pesar de que ya se avisara sinceramente en el primer número, está resultando ser mucho menor de lo que, posiblemente, debería ser.

Desde aquí queremos decir que creemos sinceramente en los textos que publicamos, que están contrastados y hacen referencia, de algún modo, a las opiniones de un grupo, y que si alguien se sintiera molesto o no compartiera la misma opinión sobre algún tema publicado, puede contar con un espacio en esta revista en el que exponer sus razones.

Todo esto viene a cuento por el "malestar" de una persona ante el artículo publicado sobre el **Salón del Manga** en el pasado número. Si en la revista hemos intentado huir de protagonismos personales, nos parece más correcto que posibles personas "molestas" futuras (que esperemos que no las haya) se dirigan a la revista como algo global y expongan (o escriban, como hemos dicho) sus razones, en vez de intentar aclarar puntos con el firmante de los determiandos artículos. Además de más divertido y productivo, todos se enterarán, y lograremos así llegar a una única verdad con la opinión del propio lector, que sacará sus propias conclusiones. Con esto no prentendemos disculparnos o algo así, ni mucho menos, seguimos opinando lo mismo que se expresaba en aquel artículo, pero ya decimos que es imposible tener contentos a todos...

La Redacción

Sumario

La Redacción de Otaku os desea... ¡Felices Fiestas!

Director: Rafael Martínez. Coordinación y Maquetación: Óscar Valiente. Redacción: Isidro Sánchez y Olinda Cordukes. Producción: Flor Castellanos y Marià Martí. Colaboradores: José Nonell, Mikel Patón, Nacho Fernández, Jordi Sierra, Núria Teuler, Jorge Riera, Alejandro Serrano, Lázaro Muñoz, Rafael Gallardo, Miguel A. Martín, David "D", J. J. J. Castaña, Jacobo Molins, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero.

OTAKU nº6. Enero 1995. Publicación mensual de NORMA Editorial, S. A. Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona. Tel. (93) 232 62 12. Fax int. (343) 231 26 99. El resto de material es © 1995 NORMA Editorial, S. A. Todos los derechos reservados. Depósito legal: B-29914-95. Printed in Spain.

NACIONAL

Los chicos del programa catalán **Operació Còmic** preparan un home-video dedicado al erotismo en el manga y el animé. Con una duración de 30 minutos y un precio aproximado de 995 ptas. se pretende mostrar el género sin partir de una posición sensacionalista, sino más bien curiosa e informativa. Su aparición está fechada para estas Navidades, pero cuando redactamos estas noticias aún no hay novedades sobre su aparición. Sinceramente esperamos que la cosa cuaje bien y de pie a posteriores realizaciones audiovisuales, aunque no deja de ser una apuesta arriesgada.

Norma Editorial, en su afán por mantener contentos a sus lectores, ha insertado dos posters de regalo en las colecciones **City Hunter** y **Video Girl Ai**. Mientras el primero se mantiene como un póster en la línea de los ya regalados en esta misma revista, el segundo es un curioso calendario de 3 meses, por lo que se regalarán otros 3 calendarios a medida que avance el año. Así, la editorial continúa con la política de "autopromociones" temporales que ya iniciara con las postales veraniegas. También se regalarán, como es costumbre, los pequeños calendarios de bolsillo en las librerías **Norma Comics**, que en esta ocasión presentan imágenes de **Video Girl Ai, City Hunter** y **Kimagure Orange Road.**

Samourai francia, que está editando diversos mangas como **Vampire Princess Miyu, AD Police** y otros títulos del género erótico, podría comenzar la edición de estos materiales en nuestro país a través de su filial española. Si esto llegara a suceder, esperamos que aumenten la calidad de sus publicaciones equiparándola al nivel de las otras editoriales, pues tanto la reproducción (escaneada), como la ausencia de la rotulación de las onomatopeyas o la rotulación por ordenador dejan bastante que desear, empobreciendo el producto, que en cambio sí cuenta con un excelente formato igual al japonés.

Según cifras oficiales, el pasado **Salón del Manga** generó unas perdidas aproximadas de 2 millones de pesetas a la organizadora, **Ficomic**, debido a la carencia de subvención alguna del acto. Este tema es uno de los principales condicionantes a la hora de organizar eventos como éste, y es muy triste que a pesar del éxito de la convocatoria, se saquen números negativos por la ausencia de ese capital público. Seguramente lo tienen todo Conde y compañía en sus cuentas en Suiza.

Los chicos de **Camaleón** están preparando nuevos proyectos basados en autores españoles. A pesar de que la edición de los mangas españoles no fue precisamente un éxito de ventas, títulos como **Boum!** sí se agotaron y otros como **Akuma** no funcionaron nada mal. Esto ha animado a que la gente de **Neko** se ponga a trabajar en nuevas series, unas decantadas hacia el cómic americano, y alguna nueva propuesta de manga, como lo es la nueva serie realizada en equipo por **Roger Ibáñez** y **Núria Peris**, un manga erótico-parodia que promete mucho. Hemos tenido ocasión de ver algunas páginas y os aseguramos que hará las delicias de todos por su increíble calidad... ¡Estad atentos!

Al parecer el cince HK está rompiendo moldes en el Reino Unido, lo que hace pensar que la fiebre llegará hasta nuestros lares. Esto es lo que han pensado los hombres de **Manga Films**, que están preparando una campaña de cara al próximo año para promocionar el género. Si las cosas salen bien y como se esperan, podemos encontrarnos con un nuevo fenómeno de masas, y se están preparando cosillas que pueden resultar muy, muy llamativas tanto para los otakus como para los amantes del cine en general.

Shonen Mangazine cambia de formato. La revista de manga editada por **Planeta** cambia su periodicidad a mensual, así como su formato, que pasará a ser de 128 págs. y unas 600 ptas. de precio. hablando en cifras sin confirmar definitivamente. Al parecer la idea de una edición semanal o quincenal no está cuajando en el mercado, a no ser con productos de gran impacto como **Dragon Ball**, ya que otros han caído en el intento, como **Doraemon** (aunque puede que recupere su formato quincenal) o **Los Caballeros del Zodíaco**. Sin embargo, es digno de elogiar este intento de los responsables-manga de **Planeta** por encontrar nuevas vías de edición para sus productos, que sin duda son beneficiosas para todos.

Aunque no es manga, merece la pena dar cuenta del cierre de la revista de cómic **CIMOC**, que publicará su último ejemplar en el número 176. La cancelación de esta publicación se dede a los problemas económicos que venía sufriendo, ya que hace 3 años que el número de lectores ha descendido progresivamente. Así se recogen 15 años de historietas, de grandes autores que llevaron a CIMOC a convertirse en una de las revistas más importantes del país, y últimamente la única, acompañada de **El Víbora**. Este último número consistirá en un especial de 128 páginas con los autores más representativos de la última etapa, y que a partir de ahora verán sus obras publicadas directamente en álbumes.

Cada vez son más las empresas que se están moviendo por Internet, anunciando sus productos. Primero fue **Manga Films**, y ahora **Camaleón** y **La Cúpula**. Sin duda, es una tarea obligada adaptarse a los tiempos, y **Norma Editorial** también está programando su incursión en este medio.

SORTEO 1.000 EDITIONS

Tal y como anunciábamos el pasado mes sigue vigente el concurso-sorteo organizado entre 1.000 Editions y NORMA Editorial. Las producciones de 1.000 Editions son de gran calidad, con papel berjuado de 250 gr. y una medida aproximada de 60x80 cm. Hemos recibido ya gran cantidad de postales -gracias a todos- pero nos olvidamos de poner la fecha límite de recepción, que situaremos en el **15 de Febrero**. Así pues, ya sabéis, sólo tenéis que remitirnos una postal contestando a estas preguntas:

1.- ¿Cuál es tu serie de manga o animación preferida?
2.- ¿Qué autor te gusta más?
3.- ¿Te gustaría tener un póster de alguna imagen en partiucular?

Así entraréis en un **sorteo de 30 posters**, sólo se admitirán POSTALES, y podeis remitirlas a: Revista Otaku, Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona. ¡No olvidéis indicar vuestros datos!

INTERNACIONAL

La noticia que todos esperabamos ya ha sido confirmada: ¡**Dragon Ball** vuelve!! pero no en manga, ya que hasta ahora lo único que han podido conseguir los directivos de la **Toei** es continuar la serie de TV, la cual será supervisada por el propio **Akira Toriyama** además de contar con sus diseños de personajes para todas las nuevas etapas que puedan surgir a partir de este momento.
La historia se retoma 10 años después de que **Gokuh** se marchara del **Tenkaichi Budokai** con la reencarnación de **Boo**, que se hacía llamar **Oob**, el cual, mostraba el aspecto simple y sencillo de un niño. A partir de este momento poco más se ha podido desvelar de esta nueva continuación de la serie, que incluso en Japón sigue siendo todo un misterio que será revelado en el próximo TV Special -en principio-. En este episodio especial, se nos presentarán los nuevos personajes que llevarán el peso de la serie, y que ya han sido vistos en las últimas revistas japonesas aparecidas: **Trunks**, **Pan** (hija de **Gohan** y **Videl**) y por último, un rejuvenecido **Gokuh** que vuelve a aparecer tal y como lo hacía en los primeros episodios, ¿cómo es posible? ¿qué pensaran Chichi y sus hijos? ¿como lo ha logrado? En todo caso, nos espera una nueva etapa llena de acontecimientos que no nos esperabamos.
Despues de este TV Special, continuará la serie de animación entrado el año 96, de la misma forma y en el mismo horario al cual tenían acostumbrados a los japoneses.



Página del Virtual Jump, Dragon Ball© Akira Toriyama / Shueisha

Y para continuar, **Dragon Ball** sigue acaparando este espacio dedicado a las noticias internacionales, ya que se está preparando una nueva película para el próximo dos de marzo, y naturalmente os preguntaréis qué tiene de noticia a estas alturas una nueva película de **DBZ**. Pues bien, es que resulta que no se les ha ocurrido otra cosa a los productores de la **Toei** que retomar las aventuras de **Son Gokuh** y compañía en sus primeros tiempos, o sea, que veremos a un **Gokuh** pequeño e inocente, a una **Bulma** mal criada y romántica y a **Yamcha** en sus buenos tiempos. La noticia sorprenderá a más de uno, que esperará con ansiedad un nuevo largometraje sin que sus personajes preferidos alcanzen el nivel 12 o 13 y rayos energéticos por todas partes. Esperaremos que el nivel sea superior al exhibido en las últimas producciones, que han sido bastante flojas -exceptuando la última de **Tapion**- ya que la verdad es que los guionistas se han lucido. Lo que más destaca es la nueva línea de dibujo, que se adapta a una animación más moderna, que se acerca más a la aparecida en las últimas etapas de la serie televisiva.
Todo esto demuestra que la tan querida **Dragon Ball** tanto en Japón, su país de origen, como aquí en España, no está muerta -aunque a más de uno le gustaría-. Aun nos quedará por disfrutar largo y tendido de nuevas aventuras de nuestros héroes.

Parece que las viejas series de éxito en Japón calaron muy hondo en el público, y por este motivo se retoman antiguas glorias del manga (o no tan antiguas en este caso). **City Hunter** vuelve a la TV. Esta vez en forma de TV Special. Su emisión está programada en la **Fuji TV** para finales de diciembre del 95, y los aficionados podrán volver a disfrutar con las aventuras del detective más pervertido y cachondón de la historia del manga. En Japón no olvidan las raíces del buen animé.

Otra de las series que se niega a morir por el éxito que acapara año tras año, es la archiconocida **Jojo no Kimyona Boken** -Las Extrañas Aventuras de Jo Jo-, que al finalizar su cuarta parte en el semanario **Shonen Jump**, ha vuelto a sorprender a los lectores con su continuación a través de una nueva etapa -la quinta parte- en la que seguirán las aventuras de la familia de seres superpoderosos que comenzaron la saga , conocidos como los **Joestar.** ¿Cuándo la tendremos en España?

DECIMOS...

NOS GUSTA

△ Que Super Juegos haya descubierto que el manga es un filón de lo más comercial y empieze a utilizarlo (a ver cuando lo descubren las TVs).

△ Que Glénat haya tomado el rumbo y comience a editar como Diox manda.

△ Que Norma regale posters en sus publicaciones.

△ Que corran rumores sobre nuevos Salones en otros puntos de España.

NO NOS GUSTA

△ Que nuestra hermana CIMOC se vaya para siempre tras tantos años de servir al cómic... ¿Dónde estáis, lectores?

△ Que algunos periodistas de la prensa nacional hagan del manga una noticia sensacionalista amparándose únicamente en el género erótico.

△ Que los nuevos autores de Camaleón no hayan agotado sus ejemplares... ¡¡Hay que echarles una mano, que están empezando!!

¿Por qué... no se organiza un festival de animación con pases inéditos subtitulados, si es más fácil de organizar (o eso creemos) que un Saón del Cómic?
¿Cuándo... disfrutaremos de la gran cantidad de videojuegos sobre manga y del género erótico que pululan por Japón? ¿Acaso Cobra Mision no fue un éxito?

PLANETA-De AGOSTINI

ALITA nº5 (3ª parte)
Yukito Kishiro
48 págs. 275 ptas.

ASSASSINATION BLUES nº4
Caribu Marley / T. Matsumori
64 págs. 375 ptas.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE Tomo nº7
Buronson / Tetsuo Hara
200 págs. 1.200 ptas.

EL JUEZ DE LAS TINIEBLAS nº2
Fujihito Hosono
64 págs. / 375 ptas.
Miniserie de 4 números.

DRAGON BALL Serie Roja nº45
Akira Toriyama
48 págs. 275 ptas.

DRAGON BALL Tomo nº9
Akira Toriyama
192 págs. 995 ptas.

FATAL FURY nº4
K. Shizawa
40 págs. 275 ptas.

FLY nº44
Riku Sanjo / Koji Inada
48 págs. 275 ptas.

NEO-TOKIO, ZONA CREPUSCULAR nº4
Yajima / Hayase
48 págs. 325 ptas.

RANMA 1/2 nº9 (3ª parte)
Rumiko Takahashi
40 págs. 250 ptas.

SAILOR MOON ANIME nº4
48 págs.

SHONEN MAGAZINE nº19
Revista de Manga
128 págs.
- Atención, a partir de este mes la revista cambia a periodicidad mensual -

X 1999 nº4
CLAMP
64 págs. 375 ptas.

GATSU, EL GUERRERO NEGRO nº1 (de 10)
Kentaro Miura
48 págs. 325 ptas. ¡NOVEDAD!

NORMA Editorial

ANGEL nº14
U-Jin
48 págs. 375 ptas.

CITY HUNTER nº22
Tsukasa Hojo
48 págs. 375 ptas.

DOMINION CONFLICTO nº5
Masamune Shirow
32 págs. / 350 ptas.

GAMMA nº11
Yasuhito Yamamoto
72 págs. 395 ptas.

ORANGE ROAD nº22
Izumi Matsumoto
48 págs. 375 ptas.

OTAKU nº7
Revista de Manga
48 págs. 375 ptas.

VIDEO GIRL AI nº24
Masakazu Katsura
48 págs. 375 ptas.

VISIONARY nº10
U-Jin
16 págs. 125 ptas.

MöBIUS KLEIN
Kia Asamiya
Novela Gráfica
¡NOVEDAD!

GLÉNAT Ediciones

KABUKI nº10
Revista de manga
48 págs. 325 ptas.

SUEÑOS nº16
Rafael Sousa / Javier Sánchez
32 págs. 225 ptas.

VANITY ANGEL nº2
Kaori Asano
32 págs. 225 ptas.

CAMALEÓN Ediciones

NEKO nº15
Revista de manga
48 págs. 325 ptas.

DRAGON FALL nº10
Hi no Tori Studio
32 págs. 325 ptas.

SLUMBERLAND nº7
Revista de información general del cómic
32 págs. 95 ptas.

Los datos de esta página no son del todo fiables, y están sujetos a posibles cambios.

MANGA VIDEO

- ▲ **PATLABOR 2 (2.995 ptas.)**
- ▲ **PROYECTO A-KO (1.995 ptas.)**
- ▲ **LA LEYENDA DE LOS 4 REYES Vol. 5 y 6 (2.495 ptas.)**

Manga Video nos obsequia este mes con una película INDISPENSABLE y de compra casi obligada para todos los amantes del buen animé: **PATLABOR 2**. Este film, ganador del premio a la Mejor Película en el Festival de Mainichi de 1993, es todo un espectáculo visual en el que se utilizaron las técnias de animación más modernas, y que acaparó la atención del mercado japonés hace dos años. Además, tenemos las nuevas aventuras de A-KO y C-KO, que han visto retrasado su lanzamiento hasta este mes, y la continuación de **LA LEYENDA DE LOS 4 REYES**.
Para los próximos meses se esperan importantes novedades en **Anime Video**: OVAs de **SAILOR MOON** y films como **YU YU HAKUSHO**, **FATAL FURY** o **ART OF FIGHTING** (¿qué mas se puede pedir?). También es posible que pódamos disfrutar de los capítulos del malogrado pero altamente recomendado Torpedo. Por último, corren rumores sobre la vuelta de un recientemente desaparecido sello videográfico, pero...mejor os lo contamos en el próximo número.

Quizá sea el momento, transcurridas algunas semanas desde el **Salón del Manga**, de realizar una serie de reflexiones al respecto. Dicho Salón, organizado correctamante a pesar del bajísimo presupuesto con el que se contaba (dicho sea de paso), no sirvió sino para ratificar algunos puntos que en cierto modo yo ya tenía muy claros desde hace bastante tiempo. La forma de ser del lector del tebeo japonés es, sin duda, atípica. El hecho de que esté mal visto socialmente hace surgir una especie de sentimiento de corporativismo que en un momento determinado puede suponer una agradable comunión entre los lectores de manga. Sin embargo, no todo el monte es orégano, y hay momentos en que este corporativismo se convierte en fanatismo descerebrado y exhacerbado que en ocasiones llega hasta puntos que son totalmente kafkianos. Podría remontarme, por poner un ejemplo, a los curiosos y absurdos "incidentes" que unas niñas protagonizaron en el **Acto Kabuki** del Salón , pero ni siquera hay que irse tan lejos. En definitiva, lo que trato de decir es que la impresionante gama de "freaks" que hicieron acto de presencia en el Salón de octubre no las había visto en mi vida. Superan sin duda al más acérrimo de los Marvel-zombies o al más retórico, pedante o pseudointelectual lector de tebeos franco-belgas.

A mi parecer se está empezando a desmadrar el asunto. Todo este hatajo de otakus (en el sentido negativo de la palabra), no hacen otra cosa que dar la razón a los que condenan el tebeo japonés. Se dice que los que lo leen no son normales, y empiezo a creer que muchos no lo son. Pero es inevitable que exista un grupo de gente que encuentre en manga un eterno sinónimo de calidad. Nada más lejos de la realidad. Para empezar pensemos un poco en lo que significa manga. Pues se trata, ni más ni menos, de un término que emplean los japoneses para definir a lo que toda la vida hemos conocido como tebeo. Hablando con un japonés descubrí que cuando él hablaba del manga, se refería, tanto a los tebeos de **Asterix**, como a los comics de **Marvel** como al propio manga japonés. ¿Qué más da cómo se le llame entonces, sea manga, tebeo, cómic o lo que sea? Es curioso el hecho de que nadie se asombre si hablo de un cómic de **Hugo Pratt** (en vez de emplear un término italiano), pero que sí que lo hagan cuando hablo de un manga de **Milo Manara**. Puestos a abusar del lenguaje, abusemos del todo. Llegamos, por ejemplo, al punto donde aparecen los mangas autóctonos. Por la misma regla de tres, no es correcto decir "manga español". Tal vez podríamos hablar del indiscutible hecho de que existe una serie de autores españoles que están tratando de asimilar algunos patrones estéticos y narrativos del tebeo japonés, con resultados excelentes en algunos casos, más nunca podremos hablar del manga español propiamente dicho.



Dibujo sobre el Salón que Nacho hizo para la revista Kame.

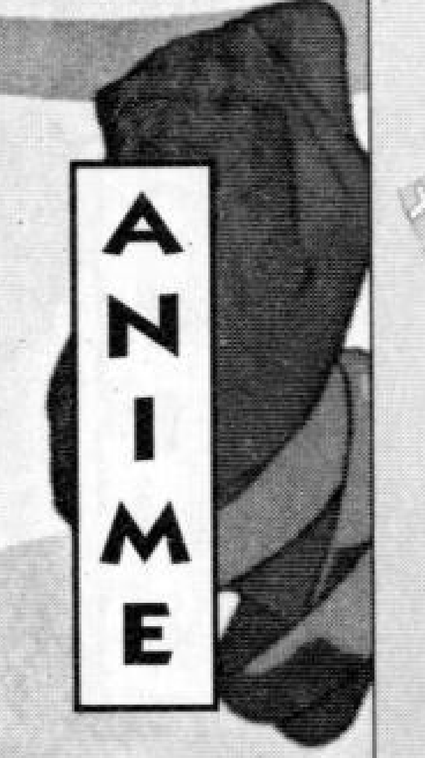
Pero no hay que negar que el manga está motivando a mucha gente a dibujar y a crear sus propias historias, amparándose en las licencias gráficas que se permiten la gran mayoría de autores japoneses. No obstante, tampoco aquí hay que conducirse a errores. He oido comentarios tales como que dibujar manga motiva porque es más fácil que dibujar tebeos de otro tipo, como puedan ser los de superhéroes. Nada más lejos de la realidad. Dibujar manga mal sí que es fácil, pero que me digan a mi qué tiene de sencillo alcanzar el nivel gráfico de autores como **Tsukasa Hojo, Ikegami** o **Katsura**. Ninguno de estos tres autores (y más), tienen nada que envidiarle a muchos dibujantes de comic-books americanos. Sin embargo, la gente parece no ser muy consciente de este hecho, y se lanza a dibujar tebeos fusilando a autores como **Toriyama** y compañía sin tener una base sólida de dibujo. Lo único que consiguen de este modo es dibujar una especie de tebeos (por llamarlo de algún modo) en los que, más que asimilar las facetas más interesantes del tebeo japonés, lo único que hacen es imitar una serie de taras estéticas con las que consiguen que existan ciertas reminiscencias a nivel gráfico entre sus tebeos y los realizados por los mangakas de verdad.

También me sorprendió desubrir que se iba a realizar una mesa redonda relacionada con la cultura japonesa. Bueno, más que el hecho en sí de que se realizase esta mesa me sorprendió el punto hasta el que puede llegar el fanatismo de la gente. Parece que por el hecho de leer tebeos al revés, tengamos todos que ponernos un kimono y liarnos a comer pescado crudo. No pongo en duda que hay facetas dentro de la cultura japonesa que puedan resultar atractivas. Es innegable que a todos nos sorprende que en una sociedad tan moderna y acelerada como la japonesa hayan tantos contrastes. Pero no debemos olvidarnos de que japón es un país donde la gente vive estresada y reprimida hasta unos niveles sorprendentes. Una sociedad clasicista y misógina. Una sociedad donde la doble moral impera en la forma de pensar de la mayoría de sus habitantes. Y en todo ello, el manga no es más que un ápice. Un producto de consumo concebido para leer en el metro. No entiendo pues, esta mitomanía que está surgiendo en torno al tebeo japonés. Para todos aquellos que se sientan heridos en su espíritu de otaku voy a plantear una analogía. Por el hecho de que me gusten los tebeos de **Moebius** no creo que deba estar en favor de las pruebas atómicas que los franceses lleban a cabo en el atolón de Mururoa.

Cambiando un poco de tema, me gustaría comentar otro punto que, sorprendentemente, también predominó en las discusiones de algunas de las mesas redondas del Salón. Muchos de los aficionados presentes en esas mesas, se quejaron por el hecho de que varios fanzines y revistas optaban por la comercialidad en muchas ocasiones, en detrimento de la calidad (desde su punto de vista). Como era lógicamente previsible, los directores de todas la publicaciones que eran acusadas se tenían que hacer pasar por altruistas y por benefactores sociales para que el público no se les hechara encima. Y posiblemente hicieron lo correcto. Porque no se puede luchar contra lo absurdo. Yo me planteo una pregunta: cuando alguien se molesta en hacer mil copias de un fanzine y distribuirlas, ¿qué tiene de malo el hecho de que quiera venderlos? No veo nada malo en que diversas publicaciones reincidan o en series como **DRAGONBALL** o en el manga de temática erótica para vender más ejemplares de sus respectivas revistas o fanzines. De hecho, me parece completamente lógico. Porque, si realmente no se tuviera la intención de vender, no se publicaría. Pero bueno, tampoco hay que preocuparse excesivamente por estas quejas cuando alguno de los que se quejaba por eso pedía al mismo tiempo que se les subvencionara la portada a color de su fanzine, como si se tratara de una necesidad biológica. Había momentos en que las discusiones llegaban a tener unas pinceladas de surrealismo totalmente anonadantes. ¿Qué hay de malo en hacer una revista comercial sobre el manga, cuando el propio manga es lo más comercial que hay? Si no te gusta, no lo compres, y ya está.

Para acabar, habría que comentar algo que sí que ha quedado patente, se trata del hecho de que el manga, tebeo japonés o como se le quiera llamar, tiene una capacidad de reunión que no parece existir en otros núcleos. Bastó con cuatro stands mal contados de las diversas editoriales para que una enorme cantidad de aficionados se desplazasen hasta Barcelona. Es una realidad, para bien o para mal, que la gigantesca cantidad de de fanzines que han surgido en torno a los tebeos nipones ha sido un fenómeno patrimonio de los mangas. Parece que otro tipo de sectores tienden a ser menos partícipes, sea por el motivo que sea. Creo que es positivo que se revolucione un poco el cotarro, siempre que las cosas no se saquen de quicio, y no se tienda a la obcecación por la que se caracterizan los más viscerales otakus. Más que nada, para no tener que darles la razón a los detractores del tebeo japonés. En el mundo del manga hay calidad, pero hay que defenderla de forma inteligente. En definitiva, que de vez en cuando, no viene mal leer un tebeo cuyo autor no tenga los ojos rasgados. Así podremos comparar y ser más coherente en nuestras críticas. Yo me avergonzaría de no saber quiénes son **Jack Kirby** o **Harold Foster**. Pues eso.

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● **Jacobo Molins**





YOU'RE UNDER ARREST



Suele ser habitual entre los autores de manga -y de cómic en general- que del grueso de sus obras sobresalgan tan sólo una o dos como mucho (a excepción de esos auténticos maestros que todos conocemos). Un claro ejemplo pueden ser **Akira Toriyama** (**DR. SLUMP** y **DRAGON BALL**), **Yoshihiro Togashi** (**YU YU HAKUSHO**) o **Yuzo Takada** (**3x3 OJOS** y **BLUE SEED**). Entre estos, **Kosuke Fujishima** no podía ser menos y gracias a él podemos disfrutar de **AH! MEGAMISAMA** y del título que supuso su debut en el mundo del manga: **TAIHO SHICHAUZO** o **YOU'RE UNDER ARREST**, como prefiráis.

Efectivamente, esta obra marcó el debut de **Fujishima** en el terreno profesional. Publicado por la editorial **Kodansha** en la revista **COMIC MORNING PARTY** desde 1986 hasta 1990 y con siete tomos recopilatorios en su haber, esta serie puede ser considerada como la pionera dentro de las historias protagonizadas por personajes femeninos que ocupan un puesto dentro de instituciones gubernamentales, bien en el cuerpo de policía o en el ejército. Obras como **GUN SMITH CATS** de **Kenichi Sonoda** o el **801 TTS AIRBATS** de **Shimizu Toshimitsu** -aparecidas posteriormente y de las que hablamos en el Otaku del mes pasado- pueden ser incluidas dentro del subgénero que llegó al éxito con **TAIHO SHICHAUZO**.





La historia en sí nos relata las aventuras de **Natsumi Tsujimoto** y **Miyuki Kobayakawa**, dos miembros del cuerpo de policía encargado del distrito de Bokutoh -en la prefectura de Shizuoka- y que tienen una habilidad especial para encontrarse con lo casos más extravagantes posibles. Las dos integrantes de esta "formidable" pareja tienen un carácter y maneras completamente contrapuestas. Mientras **Natsumi** es un poco "marimacho", **Miyuki** es todo lo contrario: es amable y apacible, pero estricta a la hora de aplicar la ley. Estas dos oficiales emplearán una amplia gama de medios de transporte (las máquinas son una debilidad de **Fujishima**) a lo largo de la serie para poder luchar contra toda una multitud de deshechos sociales, entre los que se encuentra su "archienemigo" **Strike Otoko** (**Strikeman**). Este extraño personaje -que en el fondo es todo corazón- se disfraza de jugador de baseball con capa, ocultando su rostro tras una especie de pasamontañas con plumas. **Strikeman** dará más de un quebradero de cabeza a nuestras heroinas, especialmente a **Natsumi** -su amor secreto-. Por supuesto, ésta no se dispondrá a prestarse al juego y **Strikeman** acaba recibiendo cada vez que se encuentra a la atractiva policía.

Además de este peculiar malhechor, las protagonistas estarán acompañadas por sus fieles compañeros del cuerpo... la servicial -aunque algo descuidada- **Yoriko Nikaido**; el intrépido motorista **Ken Nakajima** -enamorado de **Miyuki**-; el serio y disciplinado capitán **Capuesto** y la oficial **Futaba Aoi**, aunque deberíamos decir "el oficial" ya que se trata de un hombre que se viste de mujer para poder ejercer de policía. La naturaleza parece haberse equivocado con él... Esta combinación de bellezas junto a extravagantes personajes se mezcla con el típico humor **Fujishima**, en una historia dibujada con un trazo soberbio y que rápidamente alcanzó un notorio éxito. El total de las aventuras de nues-

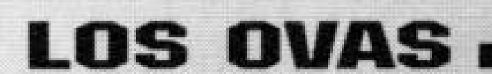
tras policías favoritas fué recopilado bajo el sello de **Party KC** a lo largo de siete volúmenes (disponibles en bastantes librerías de importación). Mencionar también que la estructura de los episodios se encuadra en la de las historias sueltas autoconclusivas, aunque sucesivamente van apareciendo algunos elementos o personajes rescatados de episodios anteriores.



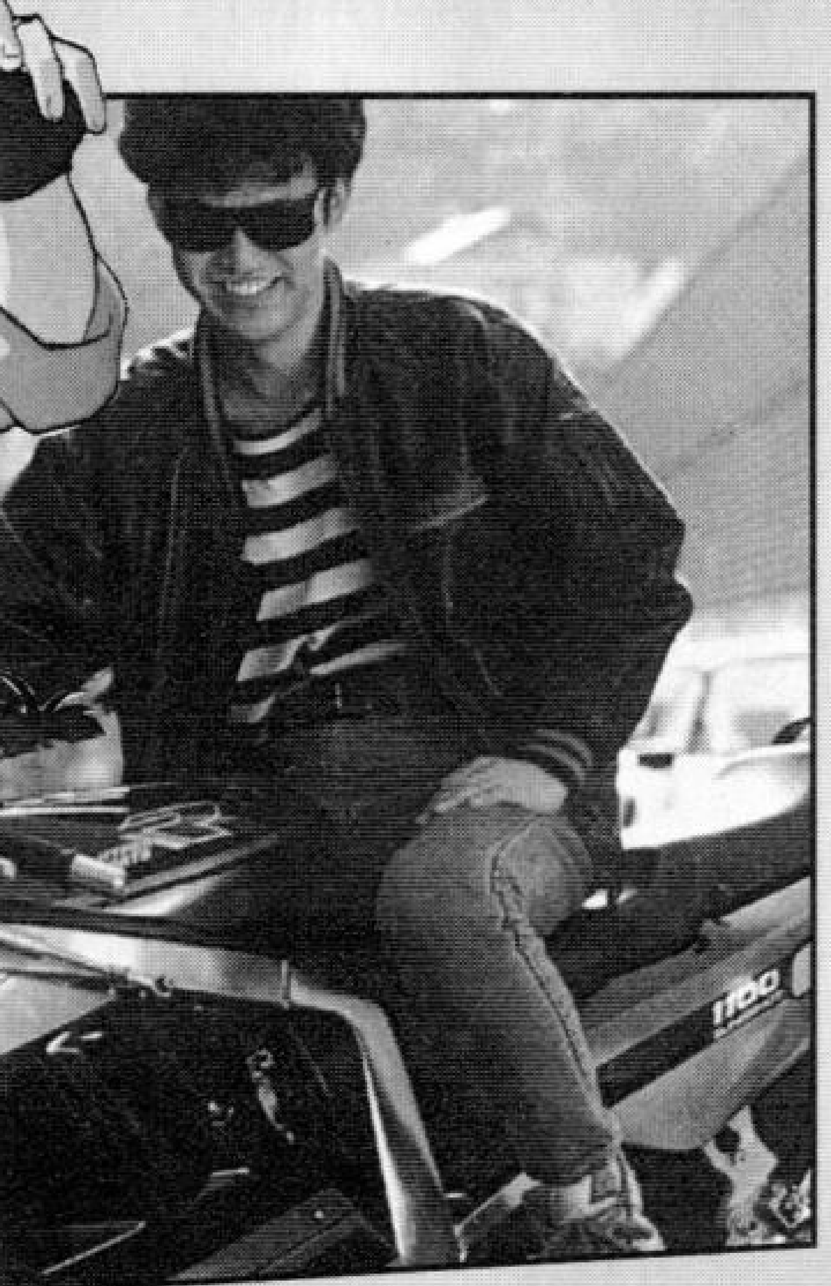
EL ANIME

Todo el éxito que obtuvo este manga se diluyó un poco gracias a la popularidad que alcanzó el siguiente trabajo de **Fujishima**: **AH! MEGAMISAMA**. De todas formas, **Kodansha** y **Bandai Visual** (la división de **Bandai** dedicada al anime) planearon con tiempo más que suficiente la producción y estrategia de marketing de una serie de cuatro OVAs basados en la obra de **Kosuke Fujishima**. La aparición de estos OVAs en el mercado de la animación tuvo lugar entre septiembre de 1994 y noviembre de 1995. La historia, como en la mayoría de las adaptaciones, sufrió algunos retoques, aprovechando algunas de las mejores historias y adaptándolas a las exigencias de la animación. Pese a todo, el espíritu del manga original permaneció prácticamente intacto.

LOS OVAS



Cuatro diferentes y autoconclusivas historias se nos presentan en esta miniserie. En el primero se relata el primer encuentro entre **Miyuki** y **Natsumi**, un encuentro nada agradable puesto que sus contrastados carácteres chocan. Por si fuera poco, son asignadas como compañeras y sólo una amenaza común hará que resuelvan sus diferencias y se conviertan en buenas amigas.

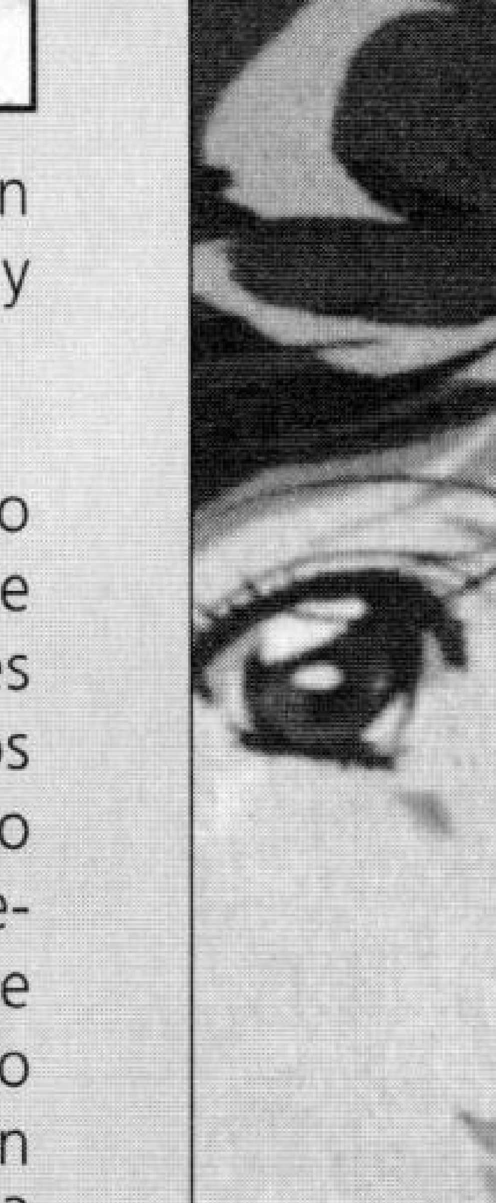


En el segundo capítulo, la amenaza de un tifón y la aparición de un **Lancia Delta** (siempre esa predilección de los japoneses por los coches europeos) pilotado por un conductor loco harán que las dos heroinas tengan que esforzarse al máximo para mantener la ley y el orden. En esta ocasión contarán con la inestimable ayuda de **Ken Nakajima** (apodado como "el halcón blanco de Bakutoh").

En el tercer episodio las relaciones personales entre **Miyuki** y **Nakajima** serán tratados con más detalle, dando en convergecia un capítulo en el que las situaciones de enredo y confusión se suceden.

Finalmente, en el cuarto y último OVA, **Natsumi** deja el cuerpo de policía temporalmente. Decisiones difíciles, incertidumbre y nuevos enredos se sucederán en este cuarto y sorprendente capítulo. Aquí se cierra esta primera parte, pues es de suponer que se estarán produciendo nuevas entregas... ¿Cuándo llegarán a España?





LOS PERSONAJES

Sin duda, una de las claves básicas del éxito de los mangas de Fujishima son sus personajes, dotados de una gracia y humanidad que parecen palpables y muy diferenciados. Aquí tenéis los perfiles de los protagonistas de You're Under Arrest.



Muestra de los diseños de personajes que se realizaron para la serie de OVAs.



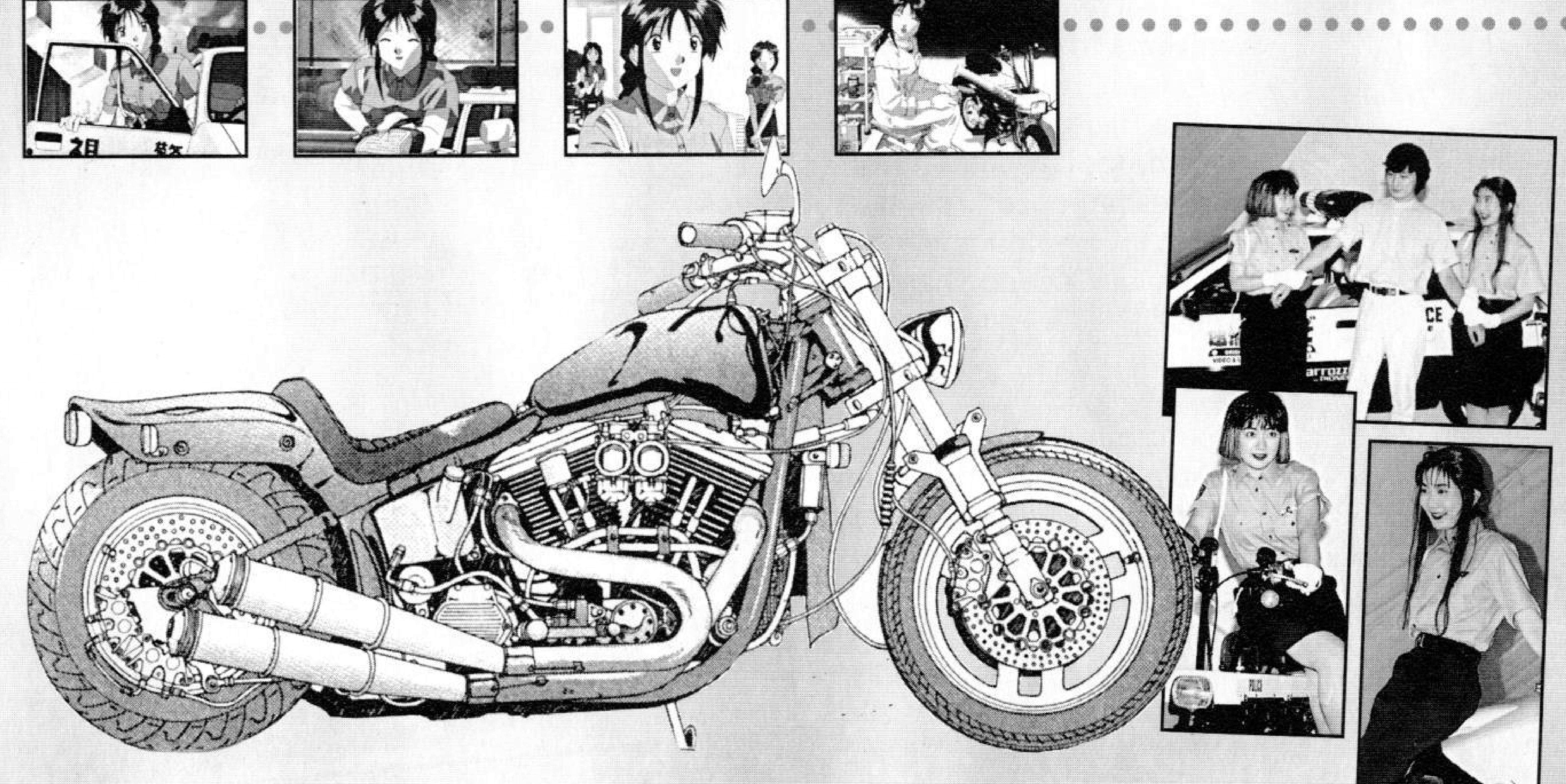
NATSUMI TSUJIMOTO: Esta bella muchacha es una de las protagonistas. De carácter un tanto arisco y difícil, esta oficial de policía es una enamorada de las motos (especialmente de su **Honda**). A pesar de parecer una marimacho, también tiene su corazoncito y se siente atraída por el capitán del cuerpo.

MIYUKI KOBAYAKAWA: Es el otro personaje principal de la historia. De apariencia tranquila, su carácter sigue los mismos derroteros, siendo amable y servicial. Todo esto esconde una debilidad: la mecánica. Se dedica a reparar y modificar todo tipo de vehículos que ella o sus compañeros utilizan. Todo el cuerpo policial sabe que **Nakajima** está loco por ella (aunque **Miyuki** es la única que no se percata).

KEN NAKAJIMA: Este oficial de policía aparenta ser un chico duro, pero en realidad es pura fachada. Es un poco patoso y se hunde moralmente cada vez que hace una de las suyas. De carácter serio y respetuoso, podemos señalar también que a través de esas gafas de sol (que lleva puestas las 24 horas del día) se esconde una persona de buen corazón... corazón que suspira por la chica de sus sueños: la bella **Miyuki**.

LOS COMPAÑEROS DEL CUERPO: Entre estos podemos destacar al **Capitán**, serio y estricto con la disciplina, pero en muchas ocasiones se muestra flexible con sus compañeros -que no subordinados-. **Yoriko Nikaido** es la otra muchacha del cuerpo, de carácter apacible y sencillo. Se encarga de las comunicaciones radiofónicas además de llevar un control de toda la situación de la zona.

Esteban Canalejo

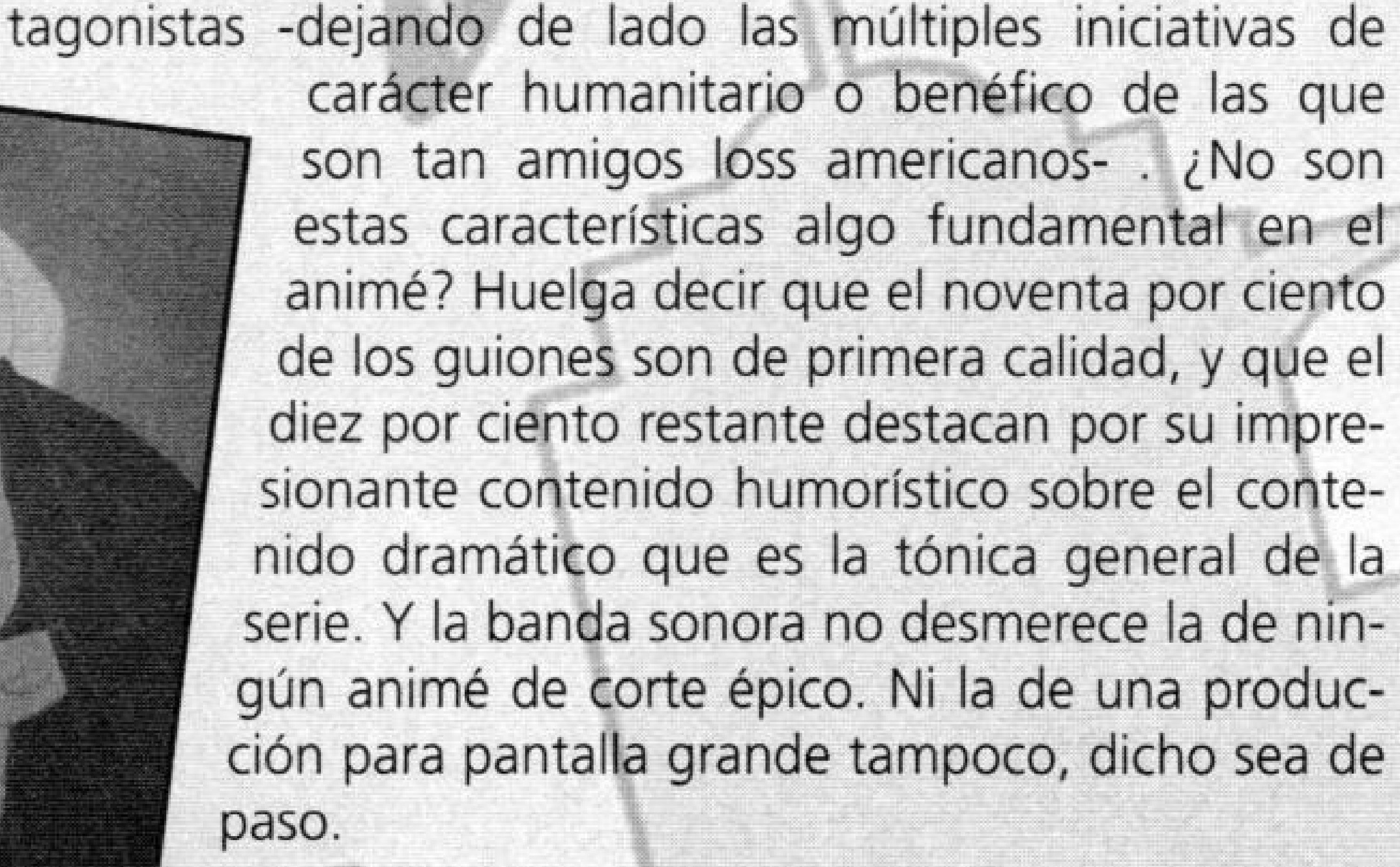


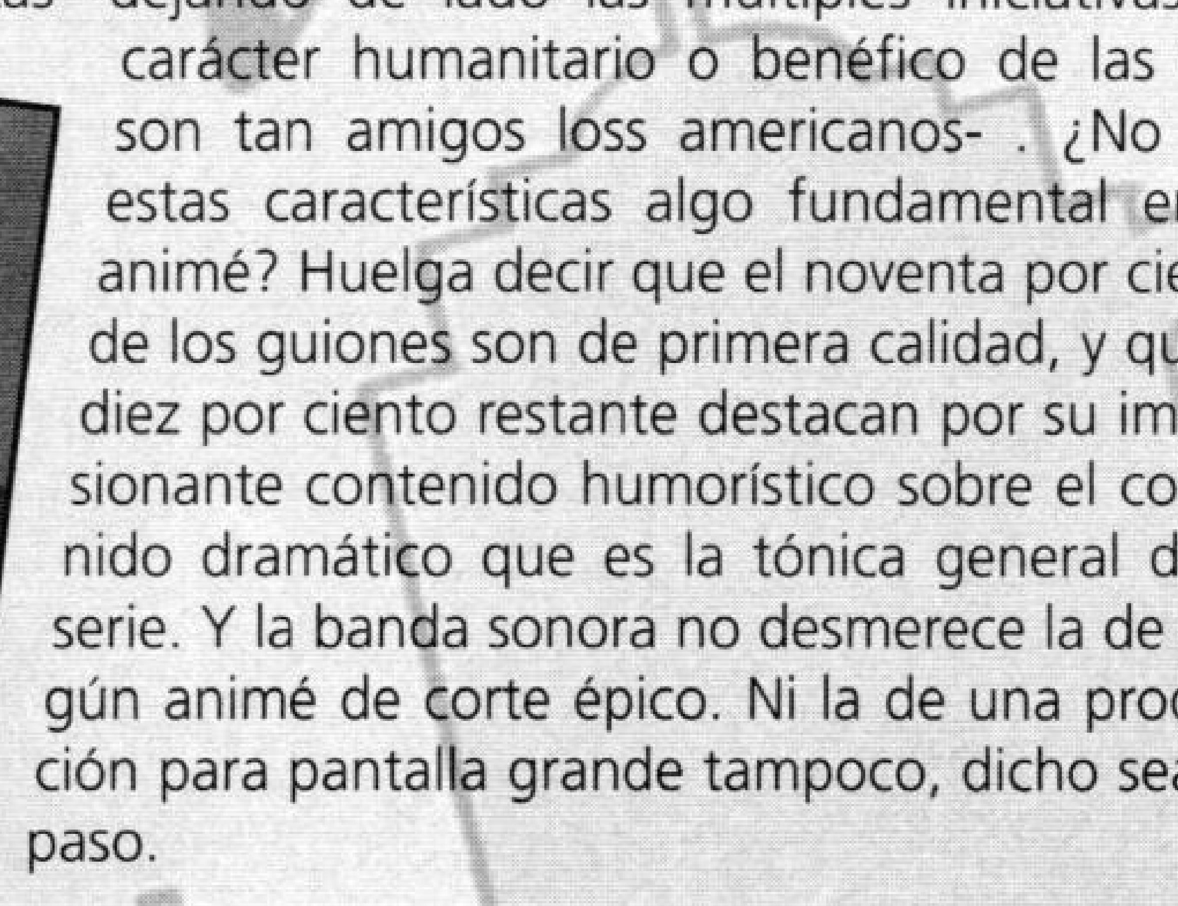
Comprendo que el título del texto puede resultar algo fuertecillo, pero me temo que no hay para menos. Tras años de denigrar la industria japonesa de la animación, sus homólogas estadounidenses han dado en servir todo un muestrario de productos "evolucionados", y que me perdonen los puristas, pero la gran mayoría beben de las fuentes del animé para ello.

No pretendo plantearlo como polémica, pues este acercamiento a los puntos de vista japoneses me parece de lo más acertado, pero me gustaría romper una lanza en favor del producto original y acabar con todas las tonterias que pululan al respecto. Hubo en su momento una gran polémica sobre **El Rey León**, de la poderosa **Disney**. Puede que en nuestro país la cosa no pegase tan fuerte, pero en los Estates, muchos otaku atacaron a **Disney** por "copiar" -y cito textualmente- la genial obra de **Osamu Tezuka El Emperador de la Jungla**. Esta afirmación es algo precipitada, desde luego. Cualquiera con un mínimo de cultura reconocerá la inspiración sakespeariana de la megaproducción **Disney**... Y cualquiera que también haya visto la serie **El Emperador de la Jungla** en la versión emitida en Estados Unidos podrá captar una amplia serie de inquietantes detalles coincidentes en ambas versiones de la misma historia, siendo la de **Tezuka** como unos ventitantos años anterior a **El Rey León**. L a explicación extraoficial atribuye esta similitud a la influencia subjetiva de la serie de **Tezuka** sobre el personal al cargo de la producción **Disney**. Al parecer, todos ellos -incluidos los de más de cuarenta años y los que rondan los sesenta, que los hay- crecieron viendo **Kimba, The White Lion**, y los detalles como los acompañantes de **Simba**, la similitud en los nombres o algunas situaciones que tan bién aparecen en la película, son herederos directos del impacto que causó en sus subconscientes. Aun esperamos una versión oficial al respecto.

MISTERIOS DE LA EVOLUCIÓN, O LO QUE ES LO MISMO... ¿COPIAN LOS YANKEES DEL ANIMÉ ÚLTIMAMENTE?

En su última producción estrenada, **Pocahontas**, el diseño de algunos personajes femeninos de origen indio, sobre todo la protagonista y su mejor amiga, se aprecia una fuerte influencia del concepto de estilización femenina propio del animé, en concreto, una cierta tendencia a la estilización vertical y al sobredimensionado parcial de la cabeza, para obtener un resultado más, digamos, adorable -TODOS los bebes son cabezones, y no se me ocurre nada más adorable que un niño pequeño; bueno, tal vez una niña algo más crecidita...-Sé que esto no prueba nada, pero si nos fijamos en el movimiento del cabello de **Pocahontas** y lo comparamos con el del resto de las protagonistas femeninas de las películas de la facctoría **Disney**... resulta más parecido al de **Madoka Ayukawa** -de **Kimagure Orange Road**- que al de, pongamos por caso, **Ariel** o **Bella**. Y lo cierto es que considero que la película sale ganando con estos detalles, pero no puedo dejar de preguntarme si la evolución se detendrá aquí o, si por el contrario, seguirá hasta fusionar lo mejor de ambos mundos.





Pero eso no es todo, sino la punta del iceberg.

Durante mucho tiempo, el principal problema con el que nos encontrabamos en productos de origen yankee era la absoluta falta de realismo con que se abordaban ciertos temas. Batallas campales con potencia de fuego suficiente como para volatilizar ciudades se saldaban sin ninguna víctima. Actos de violencia inusitada por parte de los héroes tenían como blanco a simples androides insensibles y sin mente. Durante años, hemos tenido que sufrir la mutilación que sufrieron, por ejemplo, las contraculturales **Teenage Ninja Mutant Turtles** al pasar de las páginas del cómic original a las ondas de televisión. Edulcoración. O lo que es lo mismo, censura encubierta.

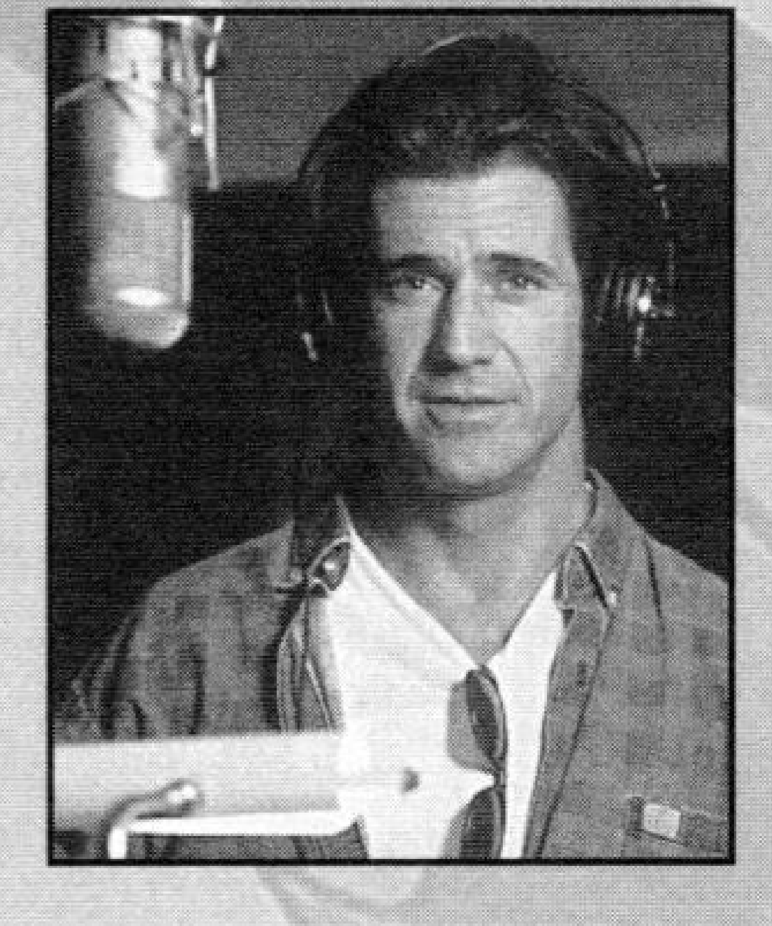
Posteriormente, en E.E.U.U. la corriente de la animación para, digamos, un publico más maduro, explotó con **The Simpsons**, verdadera cuna de los "uglytoons" que vinieron después, como **Beavis & Butthead** o **Family Dog**. Para mostrar unos contenidos algo más trabajados que el típico "atizarle una patada en el culo a los malos" de antaño, el recurso estilístico pasaba por plasmar unos personajes nada realistas para que el peso recayese en los guiones y las situaciones. No estaba mal, pero paso, gracias. No acabaron de cuajar fuera de allí, excepto tal vez **The Simpsons** -el menos agresivo visualmente hablando- y los freaks de **Beavis & Butthead**, reflejo de las inquietudes de toda una generación.

Pero un día, llegó a nuestras pantallas **Las Aventuras de Batman**. Con una ambientación y un diseño de personajes que muy bien podriamos atribuir al mismísimo **Tim Burton**, el impacto visual sólo se vio superado por lo maduro de los contenidos. Si bien es cierto que aun no se veia ninguna muerte violenta en primer plano, no son pocos los flashbacks de **Bruce Wayne** sobre el asesinato de sus padres. Ni pocos son tampoco los villanos que acaban el episodio aparentemente difuntos -**Ras Al Gul** se lleva la palma en ello-.

Lo que a primera vista parecía un handicap de importancia, lo estilizado y esquemático de los personajes, ha sido uno de los principales elementos propiciatorios del éxito de dicha serie. También ha sido ésta la primera producción televisiva en contar con un auténtico elenco de actores encargado del doblaje de los protagonistas -dejando de lado las múltiples iniciativas de carácter humanitario o benéfico de las que son tan amigos loss americanos- . ¿No son estas características algo fundamental en el animé? Huelga decir que el noventa por ciento de los guiones son de primera calidad, y que el diez por ciento restante destacan por su impresionante contenido humorístico sobre el contenido dramático que es la tónica general de la serie. Y la banda sonora no desmerece la de ningún animé de corte épico. Ni la de una producción para pantalla grande tampoco, dicho sea de paso.



Después, fue **SPIDERMAN** el que intentó esa aproximación a la animación algo más seria, en dura competición con **X-MEN**. El caso es que el producto no resulta tan agradecido como **BATMAN**, tal vez por ser un intento algo menos radical, conservando en los diseños de los personajes un cierto parecido con los "originales", sin el carisma que ninguno de sus dibujantes les han sabido imprimir a lo largo de los años. Quedan pues unas series de contenido entretenido pero anodino, algo mejores que el resto de material producido con anterioridad pero bastante lejos del listón de **BATMAN**.



Si hay un género en el animé que sea distintivo del mismo, son las series sobre pilotos de robots gigantes. Desde **MOBILE SUIT GUNDAM** hasta **WING GUNDAM**, desde **SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS** hasta **MACROSS 7**, la tradición dicta que los robots no son más que una excusa para el espectáculo, y que los protagonistas son sus pilotos, y sus relaciones interpersonales lo que atrae la atención del público. Atrás queda el "machacar y destruir" como único "leitmotiv" de una serie...
Pues al parecer eso es algo que los productores yankees han aprendido muy bien, adaptándolo a su propio estilo de hacer las cosas en dos series que allí están pegando bastante fuerte: **BATTLETECH** y **EXOARMORS** -emitida la segunda actualmente, aunque no sabemos hasta cuando, por La 1ª de TVE como **ESCUADRÓN EXO**-.

A modo genérico, comentaré que los diseños de personajes de ambas series son algo tópicos, mientras que los de los mechs de la primera proceden del juego de estratégia homónimo, levemente adaptados para ser renderizados por ordenador, puesto que en esta serie la animación es mixta -convencional e informatizada-.
Los diseños de las exoarmaduras de la otra serie son un caso aparte. Las de los "buenos" parecen confeccionadas individualmente por cada uno de los protagonistas, teniendo en cuenta su personalidad y su aspecto físico, mientras que las de sus contrincantes los Neosapiens, parecen salidas en su mayoría de una cadena de montaje -eso sí, diseñadas por alguien que no tiene la menor idea de lo que es una articulación o un centro de gravedad-.
El resultado final, al menos en el caso de **EXOARMORS**, resulta algo decepcionante a nivel visual, pero si profundizamos descubrimos indicios de algo mucho más importante debajo de la colorida superficie. El tema a tratar, básicamente ciencia ficción de la denominada "space opera", queda muy bien perfilado en la ambientación. La supuesta guerra tiene en ambos casos un motivo bastante lógico para suceder. Un conflicto político crónico en **BATTLETECH** y la liberación del Sistema Solar en **EXOARMORS**. En ambas se suceden muertes durante la acción como soporte dramático de la historia, algo hasta el momento inusitado en productos americanos.

¿Qué significa todo esto? ¿Acaso los productores americanos han descubierto que no sólo los niños ven animación en la caja tonta? ¿Cuándo podremos disfrutar de, por ejemplo, una versión animada con la calidad visual de **BATMAN** narrándonos las aventuras de **Johnny Rico** en **STARSHIPTROOPERS**, de **R. Henlein**? ¿O de la **SAGA DE CHANUR**, de **C. J. Cherry**, por seguir con la "space opera" producida durante años en aquel país? Está claro que la animación resulta un recurso artístico que ofrece grandes posibilidades para plasmar situaciones que en el cine costarían cientos de millones en efectos especiales para resultar creíbles. Parece ser que acaban de darse cuenta de ello en U.S.A. Esperemos que no lo olviden.

Mención aparte merecen aquellas cadenas que, en nuestro país, programan este material mientras boicotean de forma soterrada la emisión de animé. Si algún día ambos géneros quedan realmente equiparados en cuanto a contenidos y calidad se refieren... ¿a qué clavo ardiendo se agarrarán para negarse a emitir el producto "original", el japonés?

By Mikel

*Nota: Existe una versión japonesa de **STARSHIPTROOPERS**. Si la cito es tan sólo por mencionar un clásico de la CI-FI americana que se adaptaría muy bien al género, no en vano inspiró el **GUNDAM** de **Tomino**.*

PERO NO SÓLO DEL ANIMÉ COPIA EL YANKEE...

Si el amigo **Mikel** nos habla en este artículo de cómo la industria de la animación nortemaricana se está acercando al animé de manera "inquietante", no es para menos lo que está pasando con los comic-books...



Y si no, echarle un vistazo a la imagen que acompaña a estas líneas... se trata de una de las últimas propuestas de la factoría **Marvel**: **X-NATION 2.099**, y no es la única, si miráis los últimos autores fichados para las colecciones de mutantes más populares... pues eso, que os llevaréis una grata sorpesa.
Lo que ahora cabría preguntarnos es si está sucediendo esto como técnica de marketing en un intento por concetar mejor con el lector o si, por el contrario, se trata únicamente de la influencia natural del manga en estos nuevos autores... ¿?
Se aceptan opiniones...


ANSIADA LIBERTAD
por MATEO GUERRERO
TODA LA VIDA ES DEMASIADO TIEMPO PARA ESTAR ENCERRADO...
N:119
THE DEATH IS SO NEAR...
... TODO UN PUEBLO...
HA LLEGADO LA HORA DE LUCHAR POR MI VIDA...
N:119
... PORQUE MI LIBERTAD EMPIEZA A PARTIR DE ESE PUENTE...


YA VIENE...
QUITA DE AHÍ ¡¡GILIPOLLAS!!
BOOSSHH


HOLA ...
VENÍA A SALUDARTE ...
...THAT I CAN TASTE IT...
LE HA REVENTADO LA CABEZA
TOUCH! FOREVER
JOER... QUÉ MALA CARA HA PUESTO...
... LOS HAY QUE NO AGUANTAN UNA BROMA...


X-SHARK A TORRE...
SE DIRIGE HACIA EL PUENTE... PIDO INSTRUCCIONES.
HE LOCALIZADO A UN REBELDE...
FWHOOSH
CABRONAZO... ¿NO VES QUE SOY EL BUENO?
KAME MOVIL
¡ESO DÍSELO AL ANTIGUO DUEÑO DE LA MOTO!


TE VAS A ENTERAR ...
Nº 119


¡¡NO LO HAGAS!!
BAKOOM
NOOOOOO..


YA ESTÁ...
TODO HA SALIDO COMO ESPERABA...
LA LIBERTAD ESTÁ A SOLO UNOS METROS ....
TORRE, HAY UN CAPULLO LOCO EN EL PUENTE...
PIDO PERMISO PARA REDUCIRLO ...
GRACIAS, TORRE...


BIEN, EL PROBLEMA ESTÁ CORTADO DE RAÍZ...
... AL FIN... LIBRE.
MATEO GUERRERO 95

MACROSS

LA NUEVA GENERACIÓN

Decir a estas alturas que **Macross** -la serie- supuso un hito en la historia del anime suena a tópico. Así que me lo ahorro.

Decir que la versión para pantalla grande funcionó igual de bien, si no mejor, supone otra muestra de nostalgia injustificada. Así que tampoco lo mencionaré, como me ahorraré toda referencia a la OVA **Flashback 2012**, o del videojuego **Macross 2036** para **PCEngine** -que casi todo el mundo olvida. Porque hoy, lo que nos interesa de verdad, son sus secuelas. Y no estoy haciendo referencia a la injustamente criticada **Macross II**, que defraudó un poco pues recreaba sin demasiados cambios argumentales la historia original, ambientada 80 años en el futuro. Me estoy refiriendo a la auténtica **NUEVA GENERACIÓN**.

Para comprender su génesis, hemos de remontarnos al -limitado- éxito de **Macross II**, que supuso la creación de un comité que estudiase la posible creación de una serie de televisión. En dicho comité, se vio incluido **Shoji Kawamori**, creador de los diseños mecánicos de la serie, la OVA **Flashback** y la película, e incomprensiblemente apeado del proyecto **Macross II** -aunque lo más lógico es que se desentendiera por estar trabajando en una OVA de **Gundam**, la famosísima **0080**, en tándem con **Haruhiko Mikimoto**, y que sólo fuese requerido como consultor técnico-. Y parece ser que él tampoco estaba muy de acuerdo con el resultado de la obrita.

Dicho comité decidió reestructurar la línea cronológica del **Universo Macross**, dándole coherencia sin llegar a la necesidad de desautorizar ningún material. Al final, la cosa quedó más o menos como sigue, incluyendo en la cronología una breve reseña de lo más destacado de cada obra:

-Super Dimension Fortress Macross, la serie de televisión, que narraba los acontecimientos de la guerra Humano-Zentran con todo lujo de detalles. Los personajes los diseña **Mikimoto**, y los cazas variables **VF-1**, basados en el **F-14 Tomcat** causaron sensación. No creo necesario hacer más comentarios al respecto.

-Macross: Love, Do You Remember?, el largometraje, explicaba los mismos hechos de manera algo modificada y más heroica, pues se supone que es una película rodada EN el **Universo Macross** -algo así como **Tora, Tora, Tora** o **Tierra y Libertad**-. La principal diferencia de look con la serie radica en un ligero y estilizado rediseño de personajes **-Minmay** me parece de verdad seductora- y la actualización de los **VF-1**. La animación es de lo mejorcito para su época.

-Flashback 2012, queda por ahí perdida, pues a fin de cuentas narra el principio de la diáspora humana, y puesto que, básicamante, es un compendio de videoclips con algo de metraje aclaratorio, y no entorpece con el desarrollo del nuevo material -más bien lo contrario- tal vez no la hayan tenido en cuenta. Destacan los nuevos diseños de **Hikaru** y **Misha**, así como la nueva fortaleza **Macross** y los nuevos **VF-4**, esta vez no transformables.

-Macross II, la "supuesta" continuación, queda pues configurada como una "serie de ficción", creada en al **Universo Macross** como obra de esparcimiento -un detalle: en la nueva serie de televisión **Macross 7**, parte de los temas musicales de background están sacados de la BSO de dicha "obra de ficción"-. El diseño tanto de los nuevos **VF-2** como de las armaduras zentran y los **Gilgamesh marduks**, destacaban por méritos propios pese a ser en su mayoría actualizaciones del material diseñado por **Kawamori** para la película. Los personajes eran del indispensable **Mikimoto**, y destacaba la adorable **Ishtar**, tanto por su inocencia como por sus, bueno, atributos físicos. La OVA acabó siendo recopilada como película, con remontaje de escenas de los cuatro episodios, y suponemos que en el **Universo Macross** habrá pasado algo similar.

Y de esta forma, pudieron encajar una nueva OVA y una serie de televisión, que guardarían una estrecha relación entre ellas y, al mismo tiempo, retomarían personajes del repertorio original de la serie. A su director, **Kawamori**, se le otorgó carta blanca a la hora de desarrollar sus ideas y decidir qué aspecto tendría el producto final.

Para la creación de la OVA, S**hoji Kawamori** convivió una temporada en la base de **Edwards**, en EEUU, con auténticos pilotos de pruebas, empapándose en la rutina de los vuelos de ensayo y del ambiente que impera por estos lugares.

Suponemos que fue aquí donde concibió la idea de a quién rescatar de entre todos los personajes de la serie original... pero vamos por partes.



Macross 7

Macross PLUS

o el precio del éxito.

Mylene tiene el difícil papel de hacernos olvidar a Minmay...





Aquí hemos de quitarnos el sombrero ante **Kawamori**, pues no nos ofrece el habitual triángulo amoroso -detalle que JAMÁS puede faltar en ningún Macross-, sino que nos ofrece ¡un pentágono!, y eso solo en cuatro episodios... Bromas aparte, en esta OVA nos encontramos a **Ysamu Alva Dyson**, un piloto más o menos suicida, cuyas tendencias ponen en peligro no sólo su vida, sino también las del resto de su escuadrón. Para paliar este "defectillo" en su actitud, y no tener que enfrentarlo a un consejo de guerra -el chico es, al fin y al cabo, una especie de héroe-, su oficial de mando decide enviarlo a un paraje donde su temeraria predisposición pueda ofrecer algún resultado positivo y ahorrar algunos ataques de corazón.

De esta forma, el bueno de **Ysamu** acaba formando parte del personal de pruebas de la base aérea de **New Edwards** -parece ser que el nombrecito tira lo suyo-, en el planeta Eden, el mismo donde creció y se educó.

Una vez allí, y como es de suponer, se encuentra con algunos conocidos. Entre ellos, su amigo de la infancia **Gould Goa Bowman**. Y la casualidad dicta que, aparte de haberse separado en malos términos -lo cual se acabará viendo en la OVA-, sea el piloto de uno de los dos prototipos en concurso para elegir el nuevo vehículo para Operaciones Especiales de la Flota. Como es fácil adivinar, **Ysamu** acaba pilotando el otro.

Un poquito más adelante -unos escasos minutos en el primer episodio-, el trío queda completo al entrar en escena **Myung Fang Lone**, antigua amiga de ambos y el -supuesto- motivo de la crisis que los acabó enfrentando.

Antes he hablado de un "pentágono" amoroso... Bueeeeeno, la verdad es que no queda del todo especificado, pero **Ysamu** parece tener algún que otro "interés" en **Lucy McMillan**, compañera suya en el proyecto **YF-19**... Y ¿quien puede aventurar los deseos de **Sharon Apple**, la cantante generada por ordenador de quien **Myung** resulta ser la "representante" en el más amplio sentido de la palabra?

La acción transcurre en el año 2040, treinta después del armisticio, y los zentran se han integrado perfectamente con los humanos -de hecho, parte del argumento descansa sobre el hecho de que **Gould** es medio zentran-. Los diseños de **Kawamori** para los **Cazas Variables-VF** o **Variable Fighter** en el original- vuelven a estar basados en aviones reales y existentes hoy día, y son más asombrosos y espectaculares aun que cualquier cosa diseñada exprofeso, tal vez por la pátina de cotidianidad de que ha sabido revestirlos -excepto, tal vez, el **VF-11,** espectacular por méritos propios y posiblemente derivado del **VF-4** de **FLASHBACK 2012**-.

La animación es soberbia -con algunos altibajos casi negligibles a lo largo de la obra- y los efectos generados por ordenador son auténticamente geniales. Su combinación con la animación convencional crean un producto fuera de serie y con detalles de auténtico realismo y espectacularidad.

Y la música, otra de las "marcas registradas" de **MACROSS**, es increible. Las parte orquestales están interpretadas por la **Filarmónica de Israel**, y los temas supuestamente atribuidos a **Sharon Apple**, con una fusión de estilos electrónicos de lo más radical, son alucinantes. La verdad es que **Yoko Kanno** ha compuesto unas canciones de esas que te desgarran el cerebro y te lo vuelven del revés, y la voz de **Akino Arai** ayuda lo suyo. Por cierto, que la canción **VOICES**, de la cortinilla de presentación del primer episodio -openinges de lo "más mejor" que he tenido el placer de escuchar en los últimos tiempos.



Diseños para la serie. Una vez más, tanto los mecánicos como los de personajes sorprenden por sí mismos.

El resultado del concurso no pienso revelarlo, claro, o alguien me mataría -va por tí, T.-, pero queda directamente entroncado con la serie de televisión **MACROSS 7**.

Los diseños de personajes son de un tal **Masayuki** (¿?), que pese a no ser demasiado espectaculares -exceptuando algunos de **Sharon Apple**- son bastante funcionales y agradecidos. Huelga decir que me encanta, pero lo más importante es que está en estos momentos al alcance de todos, pues en su producción participa **Manga Entertainment Inc.**, y su filial en nuestro país nos la está ofreciendo doblada al castellano.

Macross 7
o el retorno de los Héroes.

Vale, en principio ya partimos cinco años después de que finalice la OVA antes mencionada, en el año 2045, y la entrada en funcionamiento del reemplazo para el **VF-11 Thunderbolt** ya se está produciendo. Curiosamente no es ni el **VF-21** ni el **VF-19** -posibles denominaciones finales para el prototipo vencedor del concurso antes mencionado- sino el **VF-17**.

Nos encontramos con la **Séptima Flota de Colonización**, a cuyo mando se encuentra ni más ni menos que **Max Genius** -aquí conocido como **Max Sterling** -Robotech-. Curiosamente, en esta flota de colonización, el habitáculo principal -porque los habitáculos para civiles abundan por toda la flota casi tanto como las setas en primavera- no se encuentra en el interior de la nave **Macross** o **Battle 7**, sino aparte, en una especie de "concha" que lleva a remolque.

Y a que no adivinamos quien manda como "alcalde" en la colonia civil... Pues ni más ni menos que su ¿ex?, **Miria Fariina Genius**...

El triángulo, verdadero eje motriz de la serie, viene dado por **Bassara Nekki**, el cantante de **Fire Bomber**, una banda de rock bastante durilla, compuesta por él mismo a la guitarra y las voces solistas, **Veffidas Feaze**, una silenciosa y enorme meltran a la batería, y **Ray Lovelock**, el más veterano de la banda, a los teclados.



Otro lado masculino del trío lo compone **Gamurin Kizaki**, un piloto de **VF-17** del escuadrón de operaciones especiales **Diamond Force**, bajo las órdenes directas de la alcaldesa **Genius**.

A su vez, el lado femenino lo soporta la jovencísima **Mylene Flare Genius**, hija de **Max** y **Miria** (la séptima, para más morbo), y nueva adquisición del grupo **Fire Bomber**, como bajista, coros y eventual solista.

El escenario está dispuesto, y el enemigo contra el que luchar esta vez no son los zentran -plenamente integrados, como demuestra el origen meltran de **Miria**-, sino los (en principio desconocidos para los protagonistas) **Barauta**, que en vez de las más lógicas ansias de conquista o erradicación de la raza humana, buscan extraerles a los humanos una extraña "substancia" denominada **Spiritia**, sin la cual sus pobres víctimas languidecen y/o mueren. Los guía el andrógino **Iwano Gueperunitschi** -¿qué tal si lo translitero por **Guepernietze**? N. del A.-, de atractivo y femenino rostro casi siempre oculto por una mascara, y formas de hombre disimuladas por una amplia capa -y una voz femenina artificialmente enrronquecida de lo más sospechoso-. Según cieras fuentes no del todo fiables, este carismático líder podría encontrarse bajo influencias alienas a su especie...La verdad es que esta vez el triángulo también se expande porque, ¿quién es la misteriosa chica de las flores -crípticamente llamada **Flower Lady** en el original-, y cuál es su conexión con **Fire Bomber**? ¿Es **Bassara** tan voluble como para coquetear con TODAS las chicas que se cruzan en su camino, poniéndole los pelos de punta a la preocupada **Mylene**...?



Parece ser que me he olvidado de **Miria Fariina**, ¿verdad?. Lo cierto es que resulta difícil perderle la pista, sobretodo cuando la ex-mujer del Capitán de toda la **Séptima Flota Colonial** resulta ser la Alcaldesa de **Ciudad 7** y, de alguna forma, parece encontrarse detrás del **Sound Force** y del **Diamond Force**, un grupo de operaciones especiales que no teme enfrentarse abiertamente al **Emerald Force** del **Capitán Genius**... Es difícil imaginar que tenga 49 años y se conserve como se conserva, la exseñora **Genius**...

No resulta extraño el suponer el origen de los problemas conyugales los padres de **Mylene** -una de las parejas de la primera serie más queridas por el públicosobre todo cuando le echamos un vistazo al personal del puente de **Battle 7**. Todo él se encuentra compuesto por atractivas jovencitas -como mandan los cánones y la tradición-, de 21 a 23 añitos, y la verdad es que el "viejo" Capitán tampoco está del todo caduco... Sorprende el que en una serie de animación se traten temas como la separación de las parejas, y la repecusión que eso pueda tener sobre los hijos.

Otro de los trazos atípicos de **Macross 7** es la inclusión de todos los integrantes del típico triángulo en una fuerza de combate. Recordemos que, en **Macross**, **Lynn Minmay** era una simple cantante (al principio una civil incluida por casualidad entre los refugiados), no integrada en el ejército, y que parte del conflicto partía de la base de que deseaba alejar a **Hikaru Ichijo -Rick Hunter** en R.......- del ámbito castrense. En **Macross II**, **Hibiki Kanzaki** era un simple -entrometido- reportero, e **Ishtar**, pese a pertenecer a las fuerzas invasoras, era más bien una sacerdotisa o algo por el estilo. En **Macross PLUS**, **Myung** es una representante

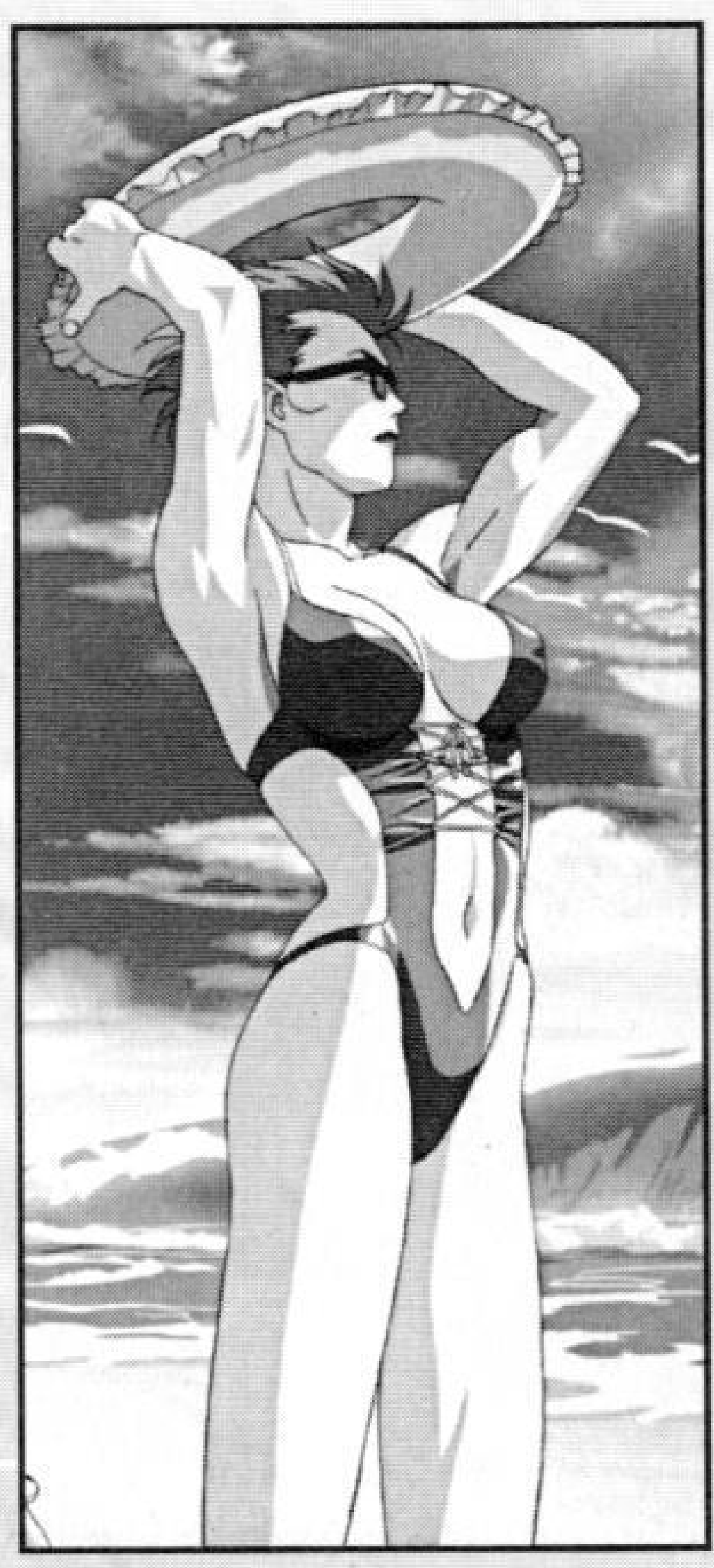
El VF-11



artística -ejem-, alejada del ejercito y de todo lo que representa.
El hecho de que **Mylene** sea la hija de 14 añitos -y los problemas que eso le trae en su relación con **Bassara** y **Gamurin**- de dos de los más importantes secundarios de **Macross**, impedían su alejamiento del escenario de la batalla. Eso, y el que **Fire Bomber** (como su alter ego **Sound Force**) dispongan de versiones "customizadas" de lo último en tecnología militar, claro, los incluye en primera línea de frente. Y puesto que **Gamurin** es líder de un escuadrón de élite, tampoco hay oportunidad de que se escaquee (excepto cuando cae herido, para delicia de **Mylene** y envidia de **Bassara**). Otro tema que añade sal a la mezcla, bastante bien resuelta por los guionistas.

Dirige **Kawamori**, y los diseños mecánicos también le pertenecen a él, como se puede apreciar al ver los **VF-11 Thunderbolt**, con las variaciones lógicas que cinco años en servicio pueden producir. Los personajes, a su vez, son de **Haruhiko Mikimoto**, como en la primera serie y en la película. Y por si fuese poco, la animación es muy buena para los estandares actuales; la mezcla es explosiva, y la banda sonora rompe con todo lo habitual... (¿Se puede pedir más?)

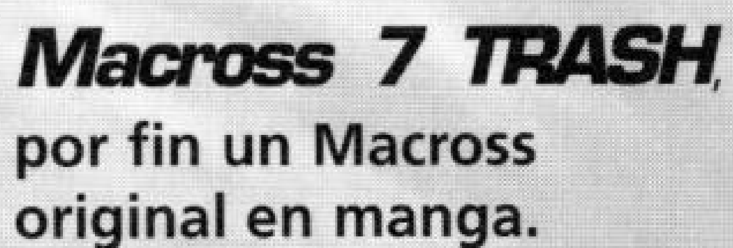
¿Qué mejor excusa para la música -indispensable, metálica y vibrante- que el incluir una banda de rock & roll en la trama principal del argumento? Lo único confuso es el papel que el grupo **Fire Bomber**, camuflado bajo la identidad "secreta" del **Sound Force**, juega en la guerra, y el efecto de la música sobre los **Barauta** -o más concretamente sobre su líder **Gueperunitschi**-. Pero supongo que tarde o temprano acabaré por comprenderlo -y espero que vosotros también-, tal vez si alguna televisión emprendedora y sin demasiado miedo a la opinión pública que impera en estos tiempos decide comprarla y emitirla.



La imponente Veffidas.

La banda sonora es muy diámica, bordeando el Heavy Metal y el Funk más explosivo, con incursiones profundas de tanto en tanto en ambos géneros -**Planet Dance** y **Groove Along** son dos buenas muestras de ambos extremos-. El tema de apertura, **Seventh Moon**, es de lo más movido y guitarrero, aunque sin llegar a ser estridente, y la animación del opening la convierten en un videoclip que no solo vende la serie, sino que además vende los CDs, el videojuego, las maquetas y lo que haga falta.
Y la "canción de batalla" de **Bassara**, puro Heavy Metal -según la concepción japonesa del mismo, claro-, es de los que no solo te impelen a luchar, sino que te garantiza que, por lo menos, disfrutarás de una muerte heroica al acabar el episodio si no te acompaña la suerte. En el otro extremo de la balanza tenemos el ending **My Friends**, que canta **Mylene** -pidiéndole la voz prestada a **Tomo Sakurai**, por supuesto- en solitario, que sin dejar de ser dinámico y ágil, es mucho más suave y romántico, más en la línea habitual del J-pop a que estamos acostumbrados.
Por otra parte, la inclusión de temas de **Macross II** hace más factible el ubicar dicha OVA como serie de ficción en el **Universo Macross.** Ellos -los japoneses- tienen práctica en lo de vender BSO, y saben que es fácil hacer que la gente capte ese tipo de detalles.

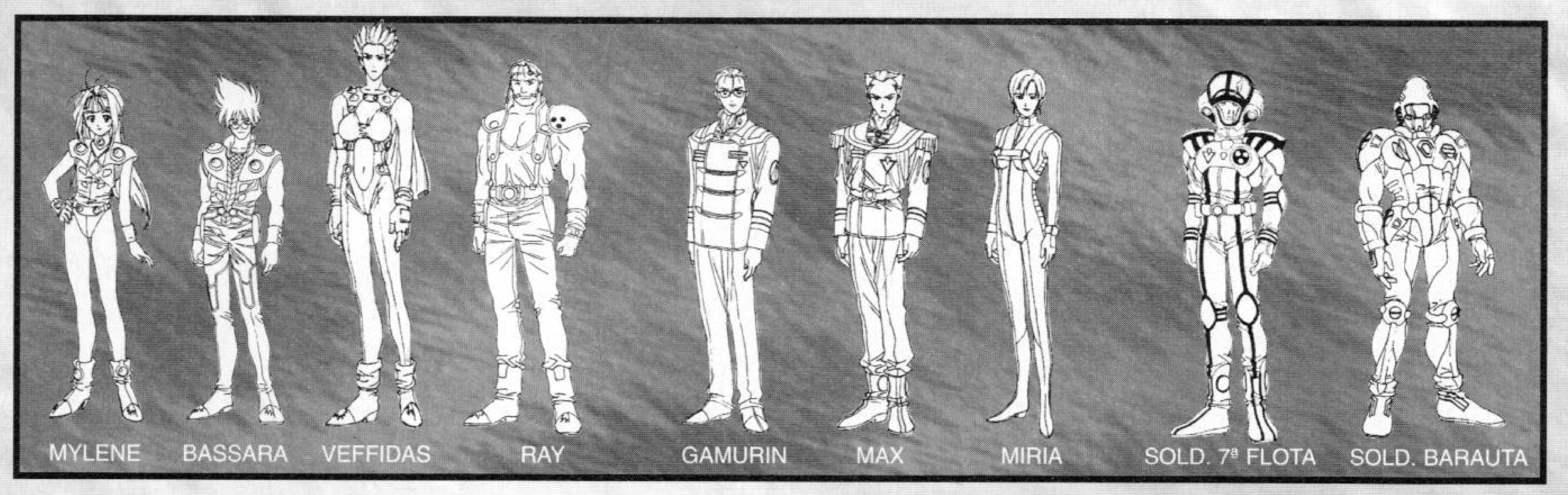
Pero no acaba aquí la odisea de **Macross**, pues de la mano del genial **Mikimoto**, y en las páginas de la mensual **Shonen A** (**Kadokawa**), nos llega muy calentita **Macross 7 Trash**.



Macross 7 TRASH, por fin un Macross original en manga.

Esta serie es un spin-off de **Macross 7**, y transcurre en el año 2046 tal como su nombre indica. En contra de lo que pudiese parecer y aunque los personajes de televisión se pasean -más o menos- por las páginas del manga, el peso de la acción recae sobre **Shiba**, un joven de diecisiete años que practica un deporte muy similar al patinaje de velocidad, pero con la salvedad de que





sus patines se deslizan sobre un cojín de aire y que, al parecer, vale todo.
Comparte protagonismo con él **Memory**, una joven oficial a quien **Shiba** salva de un extraño "accidente" en el que se supone que ella debería morir. No es difícil el suponer que eso pondrá al joven deportista en el punto de mira de los enemigos de la joven piloto, y que al ser estos poderosos -solo hay que fijarse en la cantidad que le pagan para que "no vea nada"-, tratarán de hacerles a ambos la vida imposible.

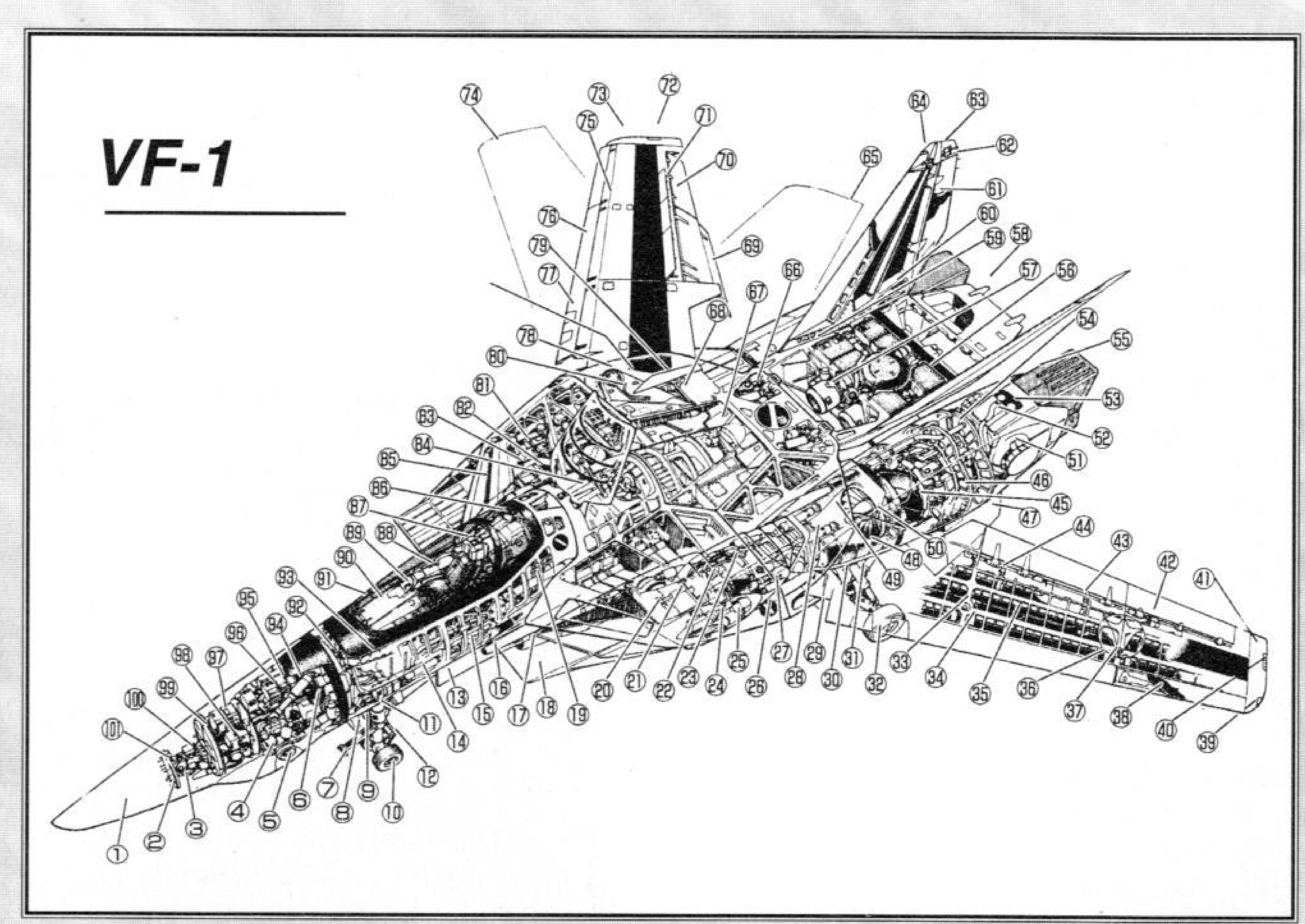
Lamento no poder aportar más detalles sobre el manga y el resto de personajes que aparecen por sus páginas, pero el escaso material de que dispongo no da para mucho. Para quien no esté habituado al estilo de dibujo de **Haruhiko Mikimoto**, sólo puedo destacar que sus diseños de personajes -de todos conocidos- no son más que la punta del inmenso iceberg que resulta ser el talento de este hombre.
La composición de la página, sobre todo en las escenas más dinámicas, se encuentra algo influida por el trabajo de **Yosizaku Yasuhiko**, con quien compartió diseño de personajes en **Mobile Suit Gundam**, allá por los años 80 -aunque no sabría decir muy bien quien ha influenciado a quien...-. Destaca el trabajo de tramas y el excepcional encanto de sus protagonistas, que pone de manifiesto en los más simples detalles. Desde luego es muy difícil pasar por alto su trabajo, y hacerle una mala crítica lo encuentro casi descortés... por no decir improbable.

Tampoco es aquí donde acaba la actualidad Macross

Corren rumores de que, a su término, la OVA **Macross PLUS** va a ser recopilada en forma de largometraje, y que hay en proyecto una película sobre los personajes de **Macross 7**.
Es difícil saber si esta última va a ser un recopilatorio de episodios de TV o si, a imagen y semejanza de las de **Dragon Ball Z**, el argumento va a partir completamente de cero. Por mi parte espero ansioso el disponer de más información al respecto en los próximos meses.

Tampoco se extinguen los rumores sobre una posible versión en imagen real de **Macross II**. Si se confirmasen, haría las delicias de más de un aficionado tanto al anime como al cine de ciencia ficción en general. Si mal no recuerdo, una de las críticas que se le hicieron a **Macross II** en su tiempo, procedía de lo VERTIGINOSO del movimiento de las naves... ¿Serán capaces de reflejar esta dinámica en la imagen real, o al final resultará un discreto producto menor sin pretensiones, al estilo **Gunhed**? Me muero de ganas por ver, al menos, el casting para los papeles principales -¿cómo se las arreglarán para recrear el "vestuario" de las **Immulator**?.

Y el juego para **PlayStation Macross: Digital Mission VF-X**, causa verdadero furor entre los aficionados, tanto a la Saga como a los videojuegos. De momento, lo poco que he visto, incluye algunos de los renderings -imagen tridimensional creada por ordenador- más

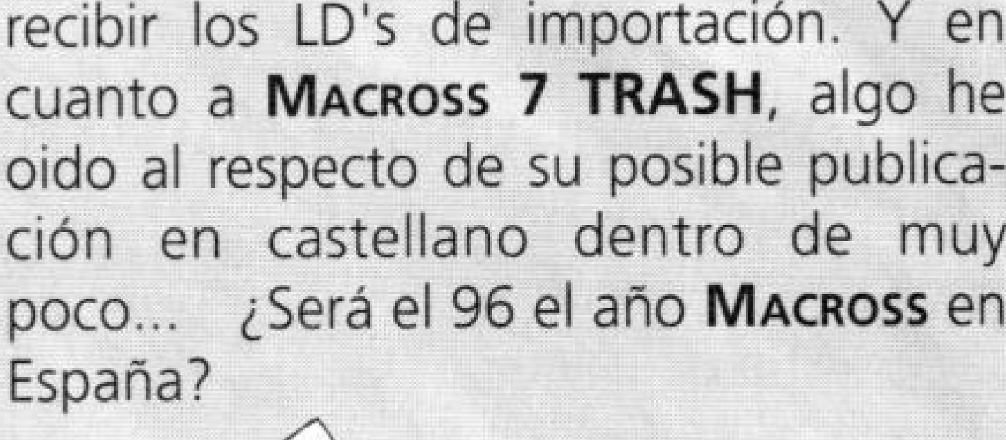




espectaculares de los últimos tiempos, incluyendo los que se pueden ver en el **Imagina** cada año. Espero que, gracias a la incursión que la cónsola de **Sony** está realizando en nuestro país, no tardemos en tener el juegucito rondando por las estanterías de los importadores -qué demonios, por las de los distribuidores, traducidito y dispuesto para ser jugado en PAL-.



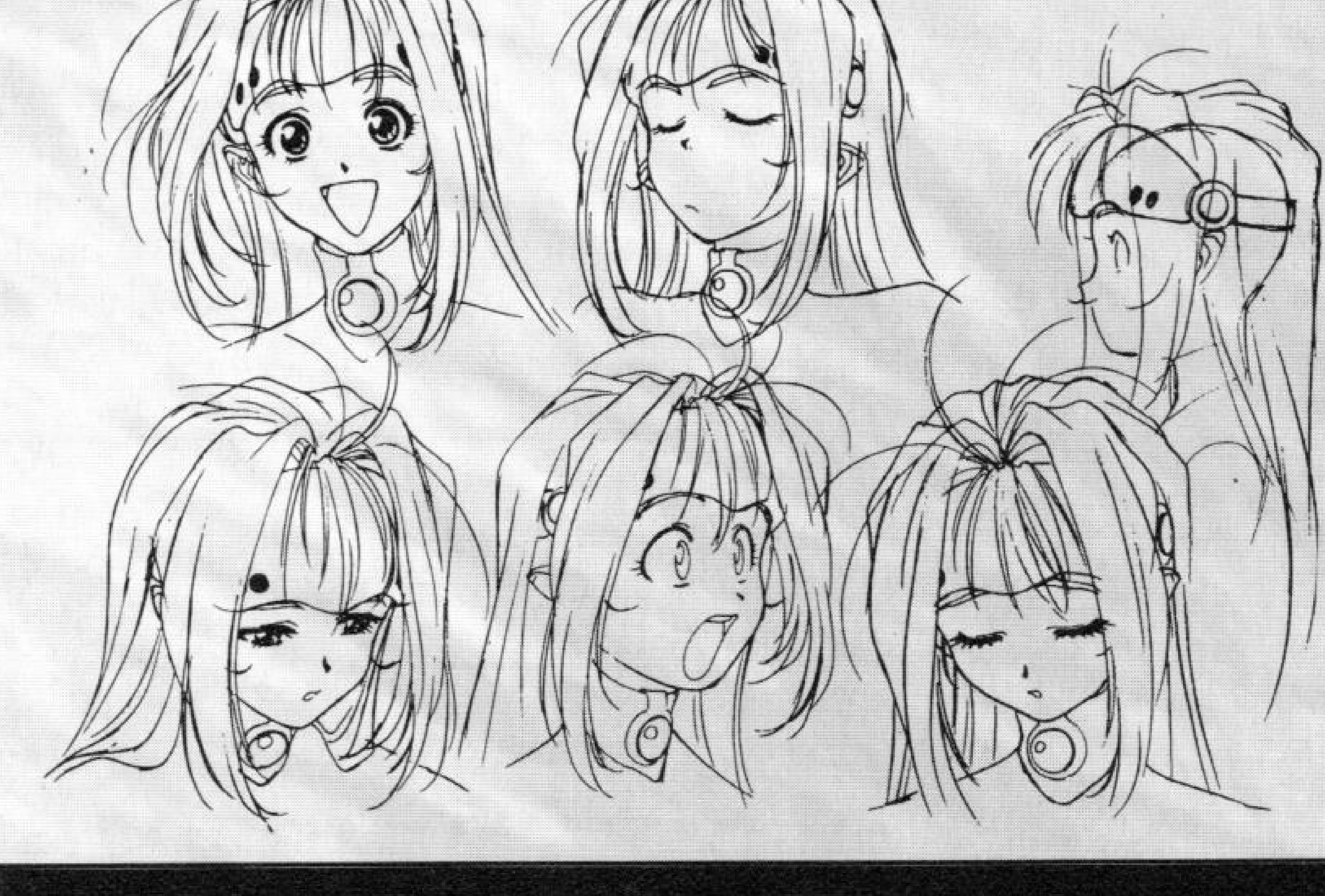
Como podéis ver, la tradición de **Macross** está hoy día más viva que nunca, y los más acérrimos de sus seguidores ya no tenemos que vivir de recuerdos, sino con la esperanza de que esta NUEVA GENERACIÓN pueda alcanzar su máximo explendor y desarrollo también en nuestro país.



Y de momento parece ser que no le está costando demasiado entrar en el corazón del público. Las importadoras están que no dan abasto con los materiales clásicos, entre los que **Dragon Ball** se lleva la palma, pero lo poco que llega referente a **Macross** apenas dura en las estanterias.
Por un lado, maquetas, libros de arte, ramicards, shitajiki y CD's de ambos anime -la OVA y la serie de TV- pueden encontrarse con cierta facilidad en las tiendas especializadas de todo el país. Sobre la OVA, ya he dicho que se está editando en español, y de la serie de televisión, sólo me atrevo a soñar con recibir los LD's de importación. Y en cuanto a **Macross 7 TRASH**, algo he oido al respecto de su posible publicación en castellano dentro de muy poco... ¿Será el 96 el año **Macross** en España?

by Mikel

Nota: Los nombres que aparecen en este artículo han sido recopilados de diversas fuentes por el autor. Es muy probable que algunas transcripciones no se correspondan con las aparecidas en otros medios, pero las aquí publicadas han sido extraídas del material original, y algunas de ellas contrastadas y corregidas fonéticamente con las versiones en vídeo a disposición del autor.





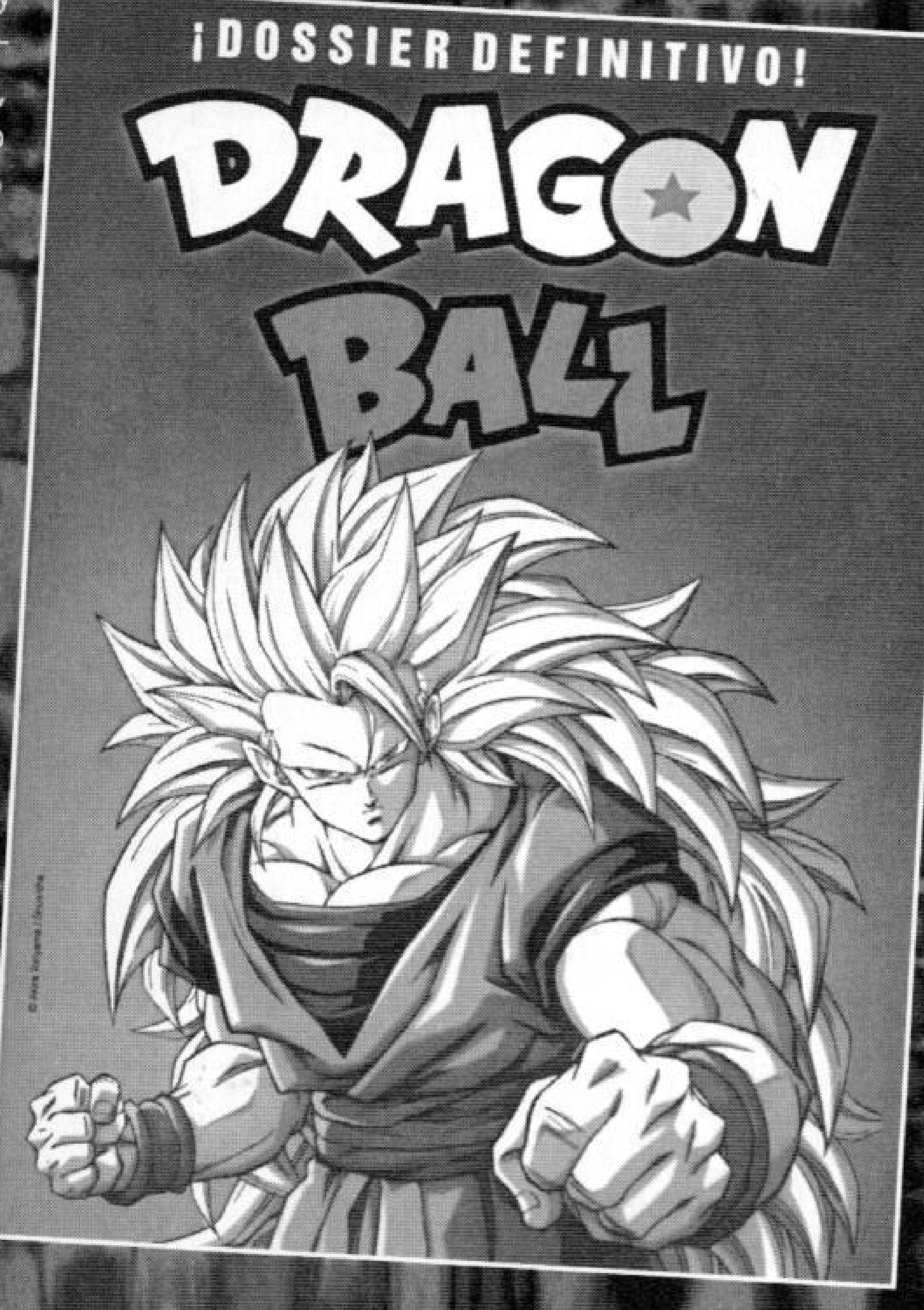
En los próximos números de **Otaku** seguiremos contándoos más cosas del nuevo **Universo Macross**. Si estáis interesados en ver publicado algún artículo en especial sobre esta saga, no dudéis en solicitarlo, y le dedicaremos el merecido espacio.
Gracias.

La Redacción



¡DOSSIER DEFINITIVO! DRAGON BALL

Nos guste o no, el manga y la animación pertenecen a una industria y, como tal, esta suele engendrar todo tipo de productos derivados del medio en que se basa. Si primero aparecieron los fanzines y más tarde los autores autóctonos imitando el estilo nipón, tarde o temprano tendrían que llegar a nuestras manos los libros y, más hoy en día cuando parecen haber resurgido los textos encuadernados sobre historietas. Pero hagamos un poco de memoria y recordemos que hasta la fecha y relacionados con el manganime han aparecido **Introducción al animé** (**Ed. El Beso**), **Mangavisión** (**Glénat**), un esmerado pero obvio tratado del siempre correcto **Trajano Bermúdez**, **Guía de Animé** (**Ronin**), un catastrófico y funesto experimento de **J. A. Gil** y **El Mundo de Sailor Moon** (**Global**), un batiburrillo ilógico realizado por **Jacobo Molins**; todos ellos, por supuesto, libros ya comentados en su momento en estas mismas páginas.



Después están los textos sobre **Dragon Ball**. Primero nos llegaría, estrenando la colección de **Camaleón Ediciones Los Libros de Neko**, el dedicado a la figura de **Akira Toriyama**, un incompleto pero nada desdeñable volumen sobre la figura de este rey Midas del cómic oriental. Después (poco después) aparecería **Dragon Ball: ¿Dossier Definitivo?**, otro manuscrito sobre el tema, visiblemente más íntegro, fanático y dedicado pero peor escrito. Los culpables de pergeñar este pecado de la literatura contemporánea eran los amiguitos del **Estudio Inu**, una pandilla de auténticos enamorados del medio (de los de verdad, de los que quedan pocos, de los que hay que cuidar con leche caliente y galletas) que, aunque a mi parecer siempre pequen de un cierto eclecticismo, poseen el mérito de llevar tras sus espaldas la carga que supone el editar uno de los principales fanzines de este país: **Kame**.

Al margen de reconocimientos y autorías, estamos aquí para hablar de la segunda versión, aumentada y corregida de este trabajo rebautizado bajo el nombre de **¡Dossier Definitivo! Dragon Ball** y editado conjuntamente por los muchachos del **Inu** y una oscura -nunca mejor dicho- organización: **Mafia Editores**. Presentado en el pasado **Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona** y coincidiendo con la conclusión del manga original, este lujoso álbum -ese es su formato- se divide en varias partes:

1) Akira Toriyama: La fórmula del éxito. Un macro-artículo que nos habla del hombre que se haya detrás de todo el imperio dragonbolero, sus obras menores, la forma en la que alcanzó el estrellato, sus pinitos en el mundo del diseño de videojuegos... y todo acompañado de una colmada bibliografía.

2) Dragon Ball: Sinopsis de una larga historia. Os lo podéis imaginar, un resumen exaltado e increíble de todo lo acaecido en el maldito tebeo del **Toriyama** este (con línea temporal incluida).

3) Animación: Asalto a la pantalla. Toda, toda la serie de televisión. La guía completa de episodios con el título en el original nipón y su pertinente traducción al castellano. Una locura.

4) Personajes, Objetos, Ataques, Combates... Quiénes se han pegado las hostias, con qué, por qué y cómo se han pegado las hostias. Todo detallado hasta el enervamiento, con la minuciosidad del idólatra más entusiasmado.

5) Películas: Del papel al celuloide. Sinopsis y datos técnicos (duración, título original, producción, etc.) de todas las películas o TV specials que se han estrenado de la serie.

6) Banda Sonora: Los CDs más buscados. Toda la extensa discografía de **Dragon Ball** reseñada (cada CD con sus temas, fecha de aparición, crítica, etc.), más un breve comentario acerca de los máximos responsables de tales melodías.

7) Merchandising: La obsesión del coleccionista. Figuras, peluches, merchandising escolar, tarjetas, artículos útiles e inútiles... Yo solo tengo un par de super-deformeds.

8) Librería: ¿Alguien sabe japonés?. Pues eso, los libros de ilustraciones, los anime-books y alguna rareza por el estilo.

9) Videojuegos: Cuando eres tú el que decide. Poco desarrollado pero efectivo, este apartado nos habla de las adaptaciones que ha sufrido la serie al mundo del píxel y los botoncitos tanto en su vertiente rolera como en el más puro one vs. one.

10) Nombres y Curiosidades. Significado del nombre de los personajes y curiosidades y guiños aparecidos en el manga.

Sin lugar a dudas, **¡Dossier Definitivo! Dragon Ball** es un trabajo completo y concienzudo. Un trabajo especialmente recomendado para todas aquellas personas que coleccionaban fotocopias, grababan los episodios de la serie televisiva convulsivamente y dieron las gracias al cielo tras la edición del tebeo de **Akira Toriyama** por parte de **Planeta-de Agostini**. Un trabajo para fans hecho por fans. Seguramente los muchachos del **Estudio Inu** ahora duermen mejor.

Jorge Riera











KABUKI

Hacía ya tiempo que un servidor tenía ganas de hablar de este exquisito panfleto editado por ese corrillo de quijotes de la historieta que es **Glénat España**. Aunque a primera vista el objeto de la reseña parezca un tanto ridículo dado el autor de ésta, el interés del escrito aumentará tras aclarar un punto ocultado al otaku más curioso: **Jorge Riera**, el supuesto director de **KABUKI**, no es tal.

Me explico, todo es un complot organizado por la redacción del mismo boletín, su familia y la oportuna editorial. Aquí se pretende vender la imagen de este entrañable gacetillero cuando en realidad, la revistilla es realizada por los anteriormente mencionados personajes. Confesado esto, me dispongo a reseñar pulcra y objetivamente dicho producto.

A mi entender, **KABUKI**, más que un puñado de páginas repletas de la más descacharrante información acerca de la subcultura oriental y derivados, es una forma de vivir, una manera más que aceptable de afrontar los problemas cotidianos de la juventud española. Tras la lectura de cualquier número al azar de **KABUKI**, las dificultades más básicas desaparecerán, se volatilizarán. Inconvenientes tan usuales como "no tengo novia", "soy un alcohólico", "me he dejado las llaves en el coche", "mi abuela me pega" desaparecen mes tras mes gracias a la prosa y el sentir artístico y augusto de todos y cada uno de sus colaboradores, despojos humanos de la sociedad (violadores, cocainómanos, desvalijadores de ferrocarriles, etc.) rescatados y reinsertados en ésta para la consumación de sus respectivos escritos.

Los contenidos de la criatura pueden resultar de lo más dispar y bullicioso para el aficionado pudoroso y timorato de la ira de Diox, sin embargo, los diversos temas tratados en sus últimos números demuestran una incansable búsqueda de la reconciliación divina y popular, a saber: manga y animación, pornografía asiática, cine fantástico, violento o experimental oriental, rock y caspa japonesa. Todo un portento de la cultura arrabalera sazonado con el delirio y la crítica más frenética y lozana.

KABUKI es la alternativa a los alucinógenos y la saga de LOCA ADACEMIA DE POLICÍA, es la oportunidad de darle una vida más decente y holgada a sus contribuyentes, es, al fin, la nueva generación JASP.

Jorge Riera



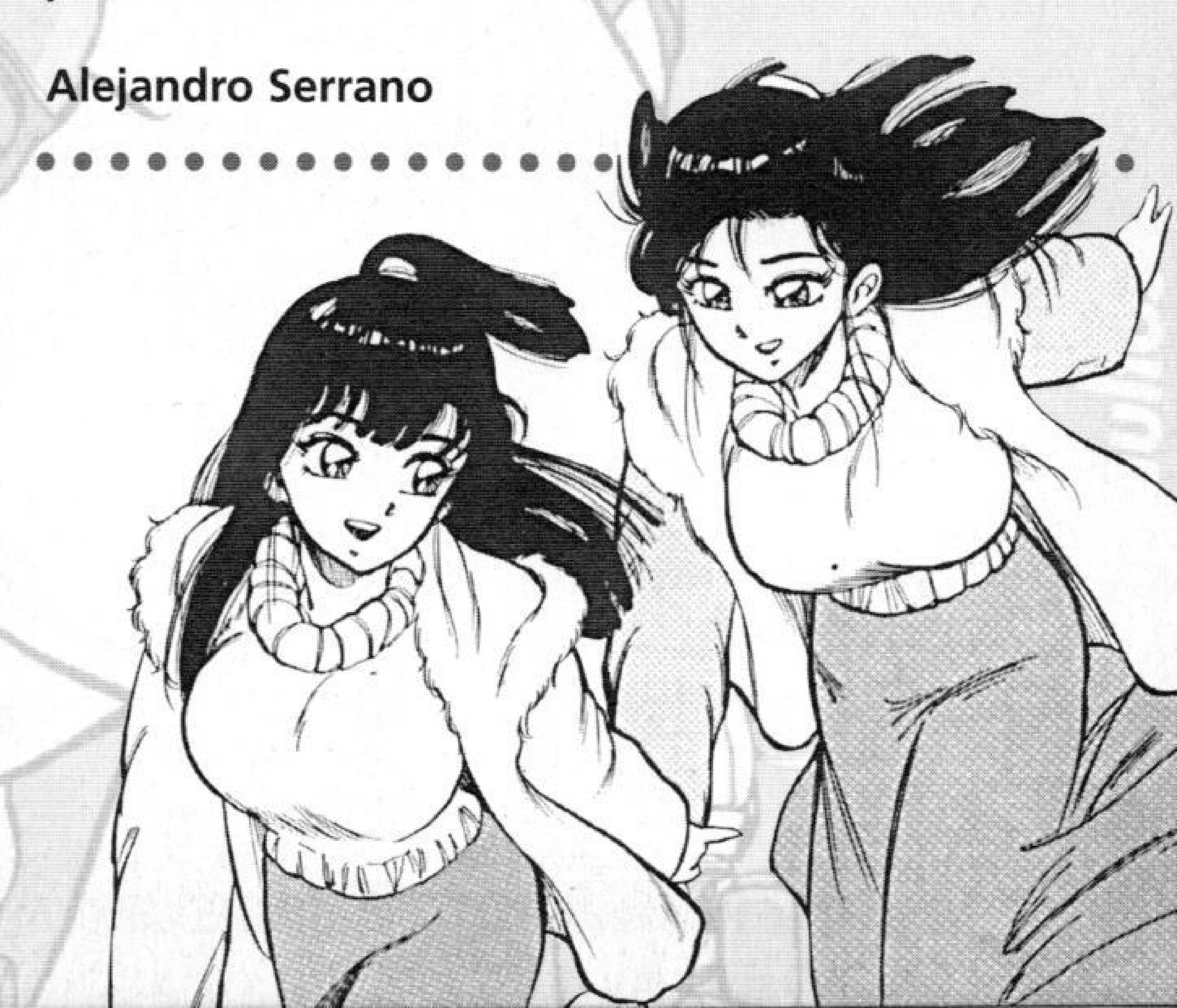
Después de una no muy abultada cantidad de títulos eróticos en el mercado y vía nortemaricana de **Antarctic Press**, que esta vez sí ha dado en el blanco, aterriza en España **VANITY ANGEL**, creado por **Kaori Asano**, de la mano de **Glénat Ediciones**.

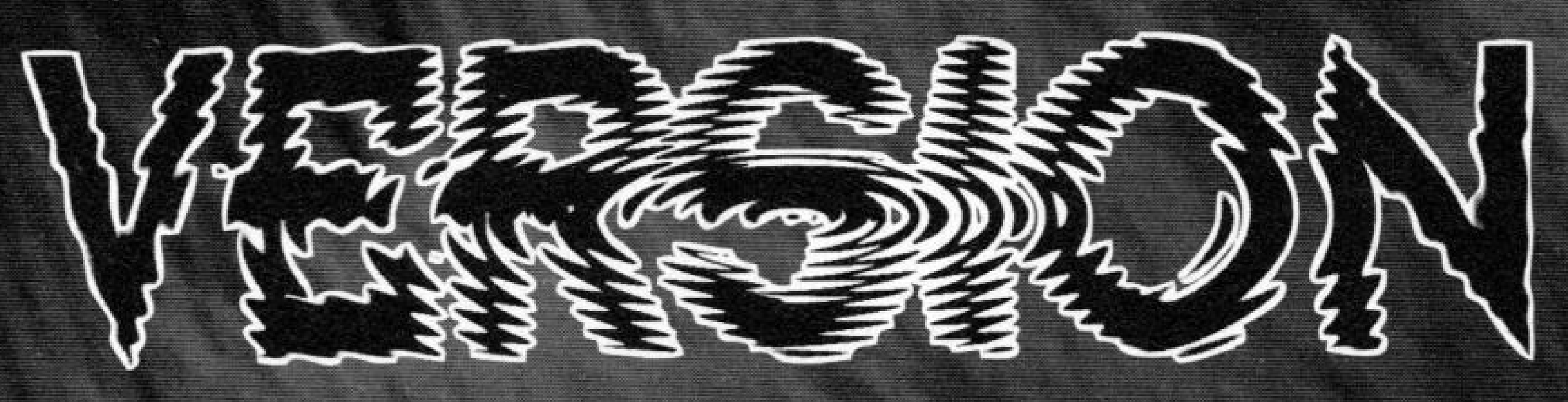
La colección nos depara grandes y agradables sorpresas. En primer lugar, se aprecia una excelente calidad gráfica y narrativa unida a unos argumentos que no nos remiten al habitual "el sexo por el sexo", sino todo lo contrario. En **VANITY ANGEL** los encuentros sexuales NO impiden que se desarrolle una trama llena de acción y orgásmicos viajes temporales a lo largo de la historia de Japón. El combinar un desarrollo argumental coherente y lleno de profundidad y referencias histórico-culturales con tórridas (sólo hay que ver la publicidad de los chicos de **Glénat**) y lisérgicas (impagables los corazoncitos) de una manera adecuada y, sobre todo, entretenida, es algo de lo que no muchos autores pueden presumir.

Quizás esa capacidad para entretener, sin limitarse a una consecución de posturas y escenas de desmelene carnal número tras número (que acabarian aburriendo) sea la mayor virtud de este manga, en el que no faltan ni la acción ni el humor. Y es que el uso del sexo como un instrumento más en la narración y no como único objetivo de ésta es algo loable e inteligente a la vez y una rara avis en los tiempos que corren.

Como dice mi amiga **Akemi Pérez**, esta es una obra "para pornófilos inteligentes". Y hedonistas, añadiría yo. Mi clítoris también va a estallar.

Alejandro Serrano





Quiero que os bajéis de la nube. Ni **Akira Toriyama** ni **Masamune Shirow** merecen el respeto y la reputación que parecen haberse ganado a pulso entre el aficionado, vista su desigual y mitificada carrera artística. Y así, con una buena porción de los sobrevalorados mangakas que ocupan las tertulias del fin de semana de los otakus de nuestro país. **Yoshihiro Tatsumi**, **Osamu Tezuka**, o **Rumiko Takahashi** son historietistas que sí merecen dicha notoriedad. La diferencia estriba en el equilibrio, en la sencillez, en la diversión sin inconvenientes. Por eso, es hora de olvidar amoríos escrupulosos, cyberpunk de saldo o héroes mutantes disfrazados de supersaiyajins para buscar mangas interesantes, que entretengan, que provoquen la sonrisa de forma espontánea, que originen momentos de tensión y perplejidad, que transmitan algo sin ambicionarlo...



VERSION es un cómic totalmente desconocido para el lector español y no tiene casi nada que ver con lo que he comentado líneas más arriba. Bueno... algo sí que tiene que ver, ya que cumple todos los requisitos para convertirse en el manga del año (que viene) entre los lectores más exigentes al igual que **GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO** en este 95 o **VIDEO GIRL AI** en el pasado 94, idénticos requisitos o características citadas anteriormente.

VERSION de **Hisashi Sakaguchi**, tebeo originalmente publicado por la editorial **Ushio Shuppansa** en Japón, tan solo sonará de oídas a los otakus más veteranos y curtidos en las lides de los pedidos de material mutante (comics, rol, trading-cards...) a Estados Unidos a través del catálogo **Advance Comics** y similares, gracias a la edición que esta serie gozara hace ya unos añitos, cortesía de **Dark Horse Comics**, la editorial independiente americana que creció con **ALIENS** y **DEPREDADOR** hasta llegar a atreverse con la importación de material japonés de primera como **CARAVAN KIDD**, **PESADILLAS**, **AH! MY GODDESS**, **OUT-LANDERS** o **GUNSMITH CATS** entre otros. Por lo tanto solamente unos pocos pudieron deleitarse particularmente con las virtudes de un manga tan ignorado como lleno de virtudes.

Os cuento un poco de qué va el cuento: **Mitsuru Happo** es un detective japonés un tanto peculiar (una mezcla entre **Ace Ventura** y **Mickey Rourke**) contratado para encontrar al **Dr. Higure**, un científico envuelto en un proyecto ultra-secreto que ha creado un biochip viviente llamado EGOS que absorve información pero a la par exuda una sustancia tóxica para el ser humano. La cosa está en que el biochip es liberado, la hija del **Dr. Higure**, **Eiko** (una **Meg Ryan** a lo japo) se une a la búsqueda de su padre y el maldito biochip. Por en medio de toda la cacería, hackers informáticos, viajes a Australia, sirenas bioaceleradas, un pirata a lo **Bud Spencer**, seres mecánicos de pacotilla, organizaciones secretas, un mono chiflado que acompaña a **Happo** y **Eiko**, un tipo que se parece a **Fu Man Chú** y el biochip, que no para de joder a todo bicho viviente que se le ponga a tiro. A primera vista puede parecer un argumento común y trillado (persecución de ser enigmático con toques de "buddy movie"), pero no es el contenido lo que mayormente destaca en **VERSION** (que también lo hace conforme avanza la obra y con ella su complejidad) sino la forma en que ésta se desarrolla, no el qué, sino el cómo.

Este original desarrollo lo hallamos evidentemente en la parte gráfica, la cual bebe en mayor medida del tebeo europeo que del japonés (¡apenas hay líneas cinéticas!, ¡aleluya!), lo que resulta como mínimo curioso. Dibujos funcionales, claramente influenciados por el maestro **Katsuhiro Otomo**, eficaces y desbordantes de personalidad pero sobre todo sencillos, al servicio del guión, no ansían la artificiosidad gráfica que tantos otros dibujantes orientales buscan en la planificación de sus páginas, en el desencadenamiento de sus ilustraciones...

Nada más. ¿He logrado venderos la moto? **VERSION** estará pronto en los kioscos, un cómic para todos los públicos. Un buen manga, un buen tebeo japonés, una buena historieta.
Y ya quedan pocas.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **Jorge Riera**



SAILOR MOON, el manga.

Los tira y aflojas, las especulaciones, el tuyo-mío mío-tuyo y todo lo que rodea a uno de los lanzamientos más esperados ya ha quedado atrás, al igual que el verano, la lambada, el **Salón del Manga** y los pantalones de campana. Ya está aquí **SAILOR MOON** (el shojo manga, no confundir con el animé cómic de **Planeta**), traido a tierras españolas por esos entrañables muchachotes de **Glénat Ediciones**.

Dotado de todas las características más típicas y tópicas del shojo (primeros planos y diálogo introspectivo por un tubo) se nos presenta este indiscutible éxito de ventas en Japón. El argumento, es por todos conocido gracias a la serie de dibujos animados que actualmente emite **Antena 3**: un puñado de colegialas vestidas de marinerito se dedica a enfrentarse a las siempre acechantes fuerzas del mal empleando unos soplamocos místicos de discutible coreografía. Además les ayuda un secundario de lujo, el elegante **Señor del Antifaz**, encargado de sacarles las castañas del fuego cada dos por tres a nuestras intrépidas heroinas y de llenar de primavera el corazón de **Usagi, Guerrero Luna**.



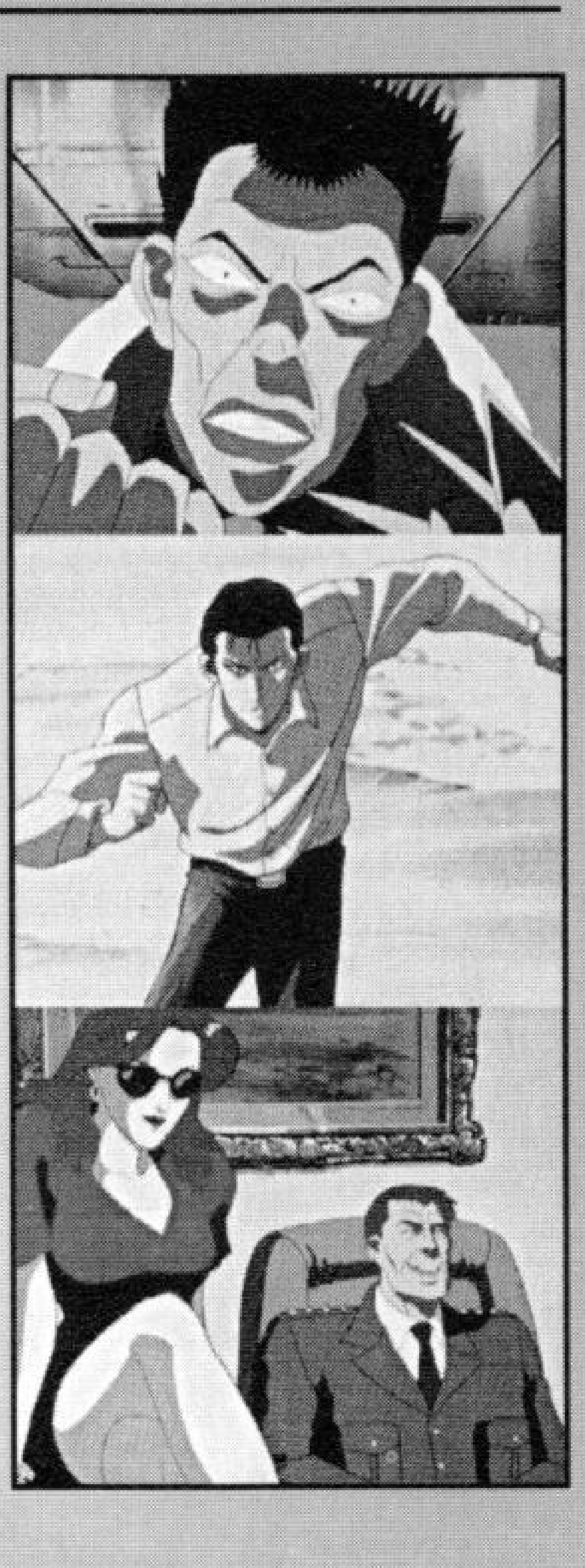
Si he de decir la verdad, la complicación argumental no la encuentro yo por ninguna parte, pero es que la autora tampoco la pretende. Eso sí que es sinceridad, oye. Las situaciones, por tanto, pecan de ser algo repetitivas, pero, al fin y al cabo, los fans de la serie de TV, el público al que se destina la colección, ya saben dónde se meten, por lo que no le importará demasiado. A disfrutarlo, pues.

Alejandro Serrano

LA LEYENDA DE LOS 4 REYES

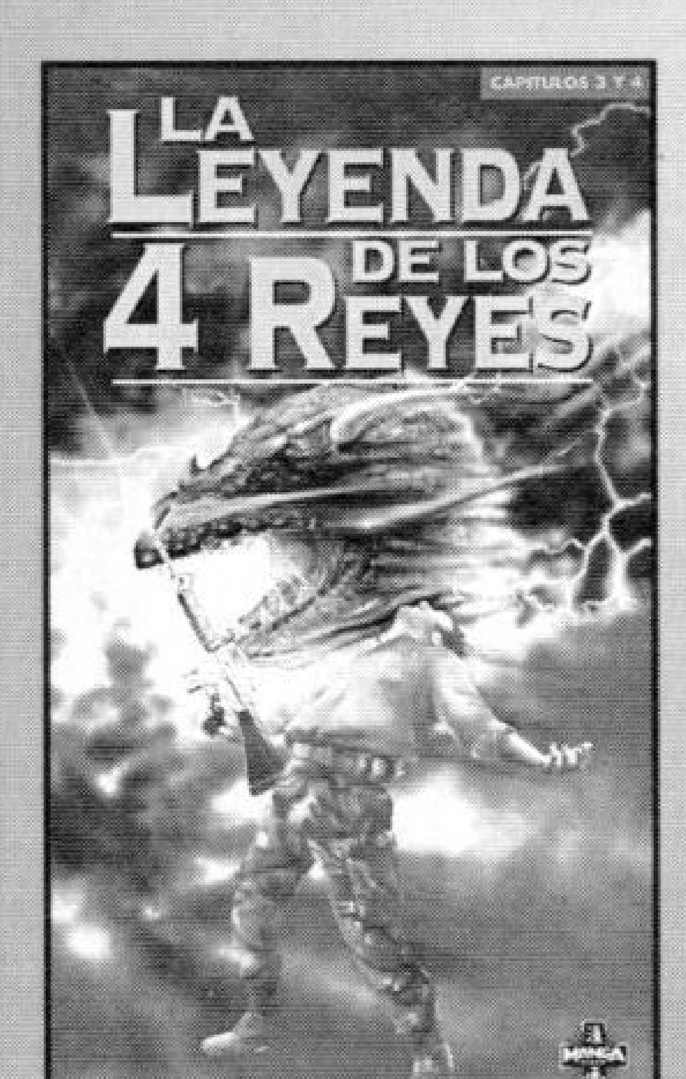
MANGA VIDEO

Magia, mitología, acción, misterio... parecen ser, a simple vista, ingredientes perfectos para hacer un buen OVA. En **LA LEYENDA DE LOS CUATRO REYES** podemos encontrar todos ellos, per no obstante, para que un OVA sea bueno de verdad también se deben cuidar otros aspectos técnicos, como son la animación, colorido, etc. Quizás se nos haya acostumbrado mal, con obras de alta calidad técnica como las de **Pioneer** de la desaparecida **Cartoonia**, pero el caso es que la película que se nos ofrece, posee una calidad bastante mediocre es cuanto a la animación, con un colorido pobre y un dibujo un poco descuidado en muchos aspectos.



Sin embargo, su punto fuerte radica en el argumento (Bbsado en la novela original de **Yoshiki Tanaka**) y en parte también, por la gran personalidad de los germanos **Ryudo**, protagonistas de la historia.

La profecía del Dragón irá descubriendo, poco a poco, la verdadera identidad de esta familia como los cuatro reyes dragón, hijos del antiguo rey **Gyu**. Gracias a sus inmensos poderes lograrán hacer frente al malvado **Gozen de Kamakura**, extraño anciano que controla el poder político de la ciudad de Tokio.



Hay que señalar también, la lentitud con la que se desarrolla la acción; vuelvo a lo de antes, y es que también se nos ha acostumbrado a ver cosas más moviditas. Además, en esta primera entrega sólo hay dos capítulos y después de tragarte más de hora y media de película, no te queda nada claro...

En fin, recomendable para pasar un buen rato entretenido... pero no creo que la veáis dos veces.

Miguel A. Martín

IMPORTACIÓN

U-JIN Land

U-Jin Land es un curioso libro de importación que tiene difícil catalogación. No es el típico libro de ilustraciones, ni de información... ni siquiera se le puede encontrar una finalidad concreta o una intención clara por parte de sus editores. ¿Entonces? **U-Jin Land** es una especie de libro de variedades que tienen algo en común con el mundo de **U-Jin**, de ahí el nombrecito del volumen.



Lo primero que encontramos al abrirlo son algunas ilustraciones a color del autor (todas las imágenes del libro pertenecen al art-book **U-Jeune**), seguido por fotografías de chicas de verdad con poses a lo chicas-U. Como lo oyes... lo que sucede es que las chicas japonesas son tan orteras vistiendo (a mi entender) que no se puede decir que sean muy sensuales... y más si añadimos el que las fotos tampoco están muy logradas "artísticamente" hablando. A continuación nos encontramos con imágenes de las adaptaciones a animé de la obra de **U-Jin**, **U-Jin Brad** y **New Angel**, con buenas imágenes. Después viene un resumen-anuario de la animación del 95, que incluye títulos como **D.N.A.**, **3x3 Ojos**, **Macross 7**... y que no vienen a cuento, pero ya sabéis lo que he escrito en el primer párrafo. Lo curisoso de esta sección ha sido encontrarse con imágenes de lo que parece ser la addaptación al animé de **Visionary** (creía que no tenía), y salen fotogramas de la historia del primer número... ¡Ya os informaremos!



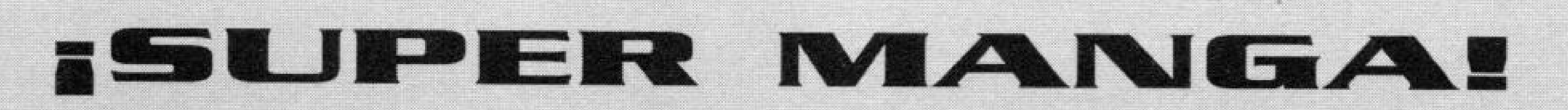
Pasando esto nos topamos con un artículo ilustrado sobre una película de acción real llamada **High School Ghost Busters**... el nombre lo dice todo, y huele a cutre que no veas. Seguimos con los videojuegos de **U-Jin**, una lástima que sólo salgan un par de imágenes y apensas se de información, pues habría sido muy interesante.

Ahora nos encontramos con un buen número de páginas en blanco y negro (hasta ahora todo era color) que nos ofrecen una entrevista a **U-Jin** (en japonés, por supuesto), para seguir con la publicación de 3 historias cortas del autor, a modo **Visionary**, extraídas de su obra **Konai Shasei**.

Después de esto nada, reseñas de algunos fanzines y revistas que no vienen al caso, figuritas eróticas y nuevamente, para cerrar el volumen, más ilustraciones a color y japonesitas con caras de viciocas posando para el fotógrafo...

El libro en cuestión, en edición rústica, vale 950 yens, lo que nos puede salir en las librerías españolas por 2.000 ptas o más. La edición es muy buena, como todo buen libro japonés, pero más que recomendaros su compra, os aconsejo que le echéis un vistazo, pues siempre es una curiosidad que no está de más ojear.

David "D"



¡SUPER MANGA!



La revista **Super Juegos**, que hace ya tiempo que triunfa en el difícil mercado de las revistas de videojuegos, se ha volcado completamente con el manga. En el nº43 de la revista editada por **Grupo Zeta** aparecía el primer suplemento dedicado al cómic japonés: **Super Manga**. El boletín en cuestión cuenta con 18 páginas en blanco y negro, y viene coordinado por **Jesús Manuel Montané**, que nos aseguró que próximamente se ampliará el formato con más páginas, y que la revista estaba muy contenta con el resultado comercial del suplemento. Pero eso no es todo, también se vienen incluyendo una serie de pegatinas extraídas del **Dragon Fall** de **Hi no Tori**, así como una serie de cromos con nuevos personajes, también realizados por el equipo de **Nacho** y **Álvaro**... y todo por 395 miserables pesetas de nada.

Sin duda, esta es una gran noticia y una nueva muestra del gancho que el manga y la animación japonesa tienen con el gran público. Esperemos que la cosa perdure y, por qué no, que otras revistas de similares características se suban también al carro del manga... ¿Nos harán caso de una vez por todas las televisiones?

La Redacción

新きまぐれオレンジ・ロード まつもと泉・寺田憲史

NOVELAS, UN OBJETO MÁS EN LA LISTA... ¿O NO?

Como la mayoría sabréis, este mundo del manga y anime está lleno de todo el merchandise habido y por haber: juguetes, videos, ropa, libros, novelas... Sí, novelas. Obras que en algunos casos son escritas por los propios autores de la serie y en otros por colaboradores. También se puede dar el caso de que la propia novela sea la base del argumento de la serie, y después aproveche este hecho para su promoción en una nueva reedición como, por ejemplo, en el caso de **El Irresponsable Capitán Tylor**. En cualquier caso son libros escritos la mayoría de las veces como apostilla del manga en el que están basados.

Nacen como un intento por parte de las editoriales de cómic japonesas para, digamos, intelectualizar un poco sus obras más famosas, en ese intento contínuo que tiene el cómic en todo el mundo para dejar de ser subliteratura y encontrar un hueco dentro del campo artístico.

Y dos de las novelas más representativas de este género son las que voy a comentar a continuación. Dos novelas que, casualmente, están basadas en dos de las series con más seguidores y éxito en nuestro país. Me refiero a **Video Girl Ai** y a **Kimagure Orange Road**. Por si a alguien, después de leer este artículo, le interesa conseguir alguno de los ejemplares, incluyo también los datos técnicos, para que dicha labor sea más facil. Sólamente debéis poneros en contacto con una compañía como **OCS** (Overseas Courier Service), proporcionarles dichos datos, y os las traerán en un plazo relativamente corto, y a un precio aceptable (que no barato). Pero vayamos al comentario propiamente dicho...



Denei Shöjo Ai

El éxito de **Video Girl Ai** no ha sido único de España. En Japón también causó sensación. Además, allí está considerada como una serie más o menos de culto. No está muy extendido el merchandise basado en ella, pero el poco que hay es para alucinar en colores.

Uno de esos productos podría ser la película de imagen real (toda una pasada) o la novela basada en la serie. La novela de **Video Girl Ai** está co-escrita por **Masakazu Katsura** y por **Sukehiro Tomita**. Subdividida en tres historias cortas, cada una de las cuales está dedicada a una Video Girl diferente, la primera historia está protagonizada por nuestra video girl favorita, **Ai**-chan, pero la segunda y la tercera introducen nuevos personajes.

Estas nuevas video girls son **Video Girl Yuu** y **Video Girl Yume**. Yoroshiku ne! (Encantado de conoceros). Así que aparte de las conocidas **Ai** y **Len** como protagonistas, debemos sumar a estas dos nuevas Video Girls, no tan elaboradas como **Ai** en cuestión de personalidad (no tiene espacio físico para ello en una sola novela) , pero sí tan bien proporcionadas como ella (o más...).

La novela tiene una longitud de 252 páginas, la mayoría de ellas dedicadas exclusivamente a texto. De momento, no tengo conocimiento de ninguna traducción hecha al inglés o al español por parte de algún grupo de aficionados (como ha ocurrido con el **Shin Kimagure Orange Road** que después comentaré). Eso significa que, a menos que puedas leer japonés o que seas un gran aficionado a **Video Girl Ai**, puede ser bastante frustrante tener este libro, pues no te vas a enterar de nada.

Podría hablaros del argumento, pero no voy a hacerlo. No, no os creáis que os voy a decir lo de siempre, eso de: "... es que si os lo cuento os voy a romper toda la emoción". No es por eso. Simplemente es porque mi nivel de japonés no es lo suficientemente alto como para leer novelas tan alegremente como quisiera. Así que, como antes decía, o tenéis un buen amigo japonés, o ya sabéis...

Si a pesar de todo os animáis a compraros el libro, deciros que en el interior hay algunas ilustraciones soberbias (algo a lo que **Masakazu Katsura** nos tiene acostumbrados), intercaladas entre las tres historias. Aparte de estas, también hay algunas ilustraciones de **Video Girl** recopiladas al final de la novela, e incluso, un especial manga con una mini-historia al principio del libro. Y cuando digo mini, significa que... ¡sólo tiene tres páginas de contenido!. En cualquier caso, si eres fan de **Katsura**, el libro no te defrauda.

Además, sólo la portada vale lo que te pueda costar. Aparece la imagen de **Ai** más preciada por los seguidores de **Katsura**. Sí, esa misma que hay en la contraportada del primer CD de la serie, o de la cual se subastó un poster en el pasado **Salón del Cómic de Barcelona** con una cifra de salida de 12000 pts. Ahí es nada.

Es difícil encontrar la novela de Video Girl Ai en stock en cualquier tienda de nuestro país, por las dificultades comerciales que conlleva (al fin y al cabo es una novela de texto en japonés con algunas ilustraciones). Pero, como antes comentaba, podéis intentar pedirla a alguna compañía de importación. Así que, ¡ganbatte!

Shin Kimagure Orange Road

¿Qué pasaría si os dijeran que **Kimagure Orange Road** tiene una continuación? Probablemente, muchos aficionados (como yo en su momento), miraríamos escépticos a la persona que nos lo hubiera dicho, pensando eso de: "...otro fantasma más por el mundo". Pero, ¿y si acto seguido os enseñan un libro, con los personajes de la serie en portada, y titulado **Shin Kimagure Orange Road**, donde se contiene dicha continuación? Pues que probablemente, a todos se nos caería el orgullo (bastante inflamado últimamente, por cierto) por los suelos, y después del sonronjamiento intenso al que nos vemos sometidos en estos casos, haríamos lo posible por

conseguirlo.
Y si encima os dicen que la traducción al español la han hecho un grupo de aficionados de Madrid llamados **Minami no Kimagure**, entre los cuales me precio de estar, y que dicha traducción está dispuesta para prestar a cualquiera que le interese, supongo que hay que ser muy vago (o no gustarte **KOR**, que de todo hay en la viña del Señor) para no intentar conseguir el libro.



Antes de nada comentar que esta novela NO es una de las múltiples historias alternativas y continuaciones que pululan por **Internet**. Es la continuación oficial del propio **Izumi Matsumoto**, así que no os confundan.
La historia comienza unos meses después del fatal desenlace del **Ano hi ni kaeritai...** Es decir, continuamos la historia tal y como termina en la película, no en el manga. **Madoka** y **Kyosuke** están saliendo juntos, y se les ve muy enamorados. **Hikaru** parece no estar en la ciudad, aunque no ha perdido el contacto del todo con **Madoka**, pues se mandan tarjetas postales con escaso contenido. **Kyosuke**, aparte de ir a la Universidad con **Madoka**, ha escogido el hobby de su padre, la fotografía, y está nominado para el Primer Premio del concurso anual de su Universidad (por cierto, **Manuel Ortega**, un buen amigo, me ha comentado un dato curioso. En la novela se nombra la ciudad donde viven, Tokyo, mientras que en la serie nunca se hace, salvo una breve mención en el OVA **Hawaian Suspense**. También aparece el nombre de la Universidad de **Kyosuke** y **Madoka**: Uaseda).
Todo parece ir bien, hasta que a **Kyosuke** le pilla un **Volvo Station Wagon** (¿sólo?, ¿porqué no un camión de 12 ejes? Este **Matsumoto** es un bestia), y llega al hospital en estado de coma profundo, al borde de la muerte. A partir de aquí comienza toda la aventura.

Como os podréis imaginar, me he saltado mucho argumento del principio, y sólo os he contado el prólogo y un poco del primero de los tres capítulos. Ahora sí es verdad que lo hago para no quitarle emoción, y más cuando es relativamente fácil conseguir la novela y la traducción. ¿Os he picado con este anticipo del argumento? Os aseguro que lo que hay después es muchísimo mejor...
El **Shin Kimagure Orange Road** (¡ah!, se me había olvidado: "shin" es "nuevo") es también una obra conjunta. Los autores son **Izumi Matsumoto** y **Kenji Terada**. En este caso, el libro está mucho más lleno de ilustraciones. Son diferentes. Te pueden o no pueden gustar, pero no te dejan inerte. Se supone que **Matsumoto** ha mejorado mucho en el dibujo. Pero también es un poco raro que incluyan ilustraciones de otra persona basadas en la novela. De todas maneras, si tienes curiosidad de ver como serán **Madoka**, **Hikaru** y **Kyosuke** con 23 años, no dejes de echarle una ojeada.
También tenemos el libro de ilustraciones de **Matsumoto**, toda una delicia, y con una maestría sorprendente. Para derretirse. En definitiva, genial, incluso el pequeño manga del final.

En la portada aparece una ilustración inédita de **Madoka** en bañador y **Kyosuke**, en color, pero creo que no está realizada por **Izumi Matsumoto**. A pesar de ello, no desmerece, aunque tampoco es para morirse.
Total, que si eres fan de **Matsumoto**, y te encantan **KOR** o **Sesame Street** como a mí, tener y leer esta novela es fundamental. La disfrutarás, seguro. Por cierto, acaba de aparecer la segunda parte, **Shin Kimagure Orange Road II**, y tiene aspecto de estar mucho mejor (al menos en ilustraciones) que la anterior. Pero de eso hablaré en otra ocasión (sobre todo porque ni la he leido ni la he ojeado).

Sólo me queda por comentar que, como ya os habréis dado cuenta, las dos novelas pertenecen a la misma editorial y a la misma colección. Se trata de la **Jump J Books**, de la **Shueisha**, pionera en este tratamiento de las historias, y a la que después se han sumado otros títulos muy interesantes basados en otras series. El resto de editoriales, viendo el éxito de la **Shueisha**, también se han apuntado al carro de las novelas, así que no sería de extrañar una masiva afluencia al mercado de novelas de manga.
Además, tampoco son muy caras. Total, 760 yenes por una novela no es nada, y menos si es de tu serie favorita.
Eso es todo. ¡Ah!, recordaros que, en último caso, siempre podéis aprender japonés...

Rafa Gallardo


Kimagure Orange Road, © Izumi Matsumoto / Shueisha

La Novela de Video Girl Ai
Título: ....Denei ShÙjo Ai
Editorial .....Shueisha
Colección: ...Jump J Books
Autores:.......M. Katsura & S. Tomita
ISBN:............ISBN4-08-703008-3 C0093
Precio: ....760 yenes.

La Novela de Kimagure Orange Road
Título: ....Shin Kimagure Orange Road
Editorial:...........Shueisha
Colección: ....Jump J Books
Autores:.............Izumi Matsumoto & Terada Kenji
ISBN:..................ISBN4-08-703023-7 C0093
Precio: ....760 yenes.

ZETMAN

Las otras historias de Katsura...

Tras el interrumpido pero apabullante éxito de **D.N.A.²**, **Katsura** andaba buscando otra obra, otro proyecto para seguir dibujando. Primero lo intentó en la revista **V–Jump** con **Shadow Lady** a todo color, pero poco después, quizás no muy convencido de su trabajo, aparcaría la serie. Fue en el número 3–4 del **Weekly Shonen Jump** (el especial de Navidad de este año) donde **Katsura** retomó a "la chica sombra" con un relato corto y autoconclusivo que, aun así, no tuvo continuación. Más tarde intentó otros proyectos, pero todos fueron obras cortas que no pasaron de las 60 páginas. Fue ya en el mes de agosto cuando **Katsura** volvió a publicar **Shadow Lady** asentando las bases de la historia que continúa en la actualidad. Lejos de lo que muchos pensaban, el tomo de **Zetman** no trata una nueva obra, sino que recoge esos pequeños trabajos intermedios del autor. Así pues, paso a comentaros muy por encima la tra-ma argumental de estas historias:



ZETMAN

Es la primera en aparecer y por ello da título al tomo. En ella se cuenta la historia de **Yin Kurono**, quien, con tan sólo 12 años, ve morir a su propia madre atropellada por un coche. Once años más tarde, **Yin**, har-to de ver tanta violencia a su alrededor, decide programar un videojuego en el que el protagonista debe hacer el bien y respetar al máximo la ley. Sin embargo, un fallo en la programación hace que él mismo se convierta en **Zetman**, personaje principal del juego. Entonces aparece **Ais**, co–protagonista del juego, que ayuda a **Zetman** a conseguir el máximo nivel, que irá aumentando conforme realice buenas acciones. El caso es que **Zetman** se lo toma todo muy a pecho y utiliza unos métodos un tanto bruscos para hacer respetar la ley...

SHIN NO SHIN

Año 2048, un viejo científico crea un poderoso robot que envía 58 años atrás en el tiempo con una única misión: eliminar a **Shin no Shin**, antiguo compañero de clase que le arrebató a la chica que le gustaba. Pero las cosas no le salen tan bien como pensaba, ya que **Shin no Shin** es un excelente luchador. Sirviéndose de una sombrilla al más puro estilo **Ryoga** y en pocos segundos logra derribar al robot. Los problemas empezarán cuando aparezca una chica, perteneciente al cuerpo de policía del tiempo, que se enamora también de **Shin no Shin**.

WOMAN IN MAN

Tsuyomaru, un joven perteneciente al Dojo de arate **Goriki,** ha de defender el honor de su escuela ante **Kaimitachi**, quien le reta en duelo. Debido a su carácter tímido e inocente, **Tsuyomaru** no se atreve a pelear. No obstante, su amiga **Hatsumi** (algo más marimacho) acepta el desafío en su nombre. Para lograr la victoria, **Tsuyo-maru** debe practicar la voltereta hacia atrás y conseguir realizarla lo más rápido posible. Para ello, su padre le enseña a utilizar una máquina que le ayudará en su entrenamiento. Cuando **Tsuyomaru** la pone en funcionamiento, se estropea y gira demasiado rápido. **Hatsumi**, in-tentando apagarla, se engancha con ella de modo que ambos quedan atrapados en su interior. Es entonces cuando sus cuerpos se intercambian...

SHADOW LADY

Maito, un joven detective algo estrafalario, es enviado a Inake, ciudad en la que se producen atracos constantemente, para realizar una investigación. El día de su presentación en el colegio, sus compañeros se encuentran en clase de gimnasia. **Aimi**, una de sus compañeras, debe realizar una pirueta en la barra fija, pero al ver a **Maito** siente una especial atracción por él, se desconcentra y cae mal. **Maito** no para de reir y **Aimi** se va a casa cabizbaja. Allí su abuela le entrega una sombra de ojos mágica con la que se convertirá en la exhuberante **Sha-dow Lady**. Dotada de grandes poderes y



el robot es lo más parecido la musculitos **Shwarzenegger** en **Termina-tor 2**, y el argumento también está claramente inspirado en es-ta saga cinematográfica. **Wo-man in Man** también posee relación con el cine, ya que su argumento ha sido más que explotado en la pantalla grande.

Todo esto no es de extrañar, sabiendo que **Katsura** también es un gran aficionado al séptimo arte (sólo hay que ver la macro-pantalla que tiene instalada en su casa).
Ya véis, creo que habrá quedado suficientemente claro, **Zetman** es, sin duda, una buena adquisición que recomiendo a todo otaku que se precie, y sin duda una clara y exitosa propuesta de edición para cualquier editor español que se anime a publicarla.

MIguel A. Martín

una increíble agilidad, **Aimi** in-tentará llamar la atención de **Maito** por todos los medios...

Bastante surtidito el tomo ¿verdad? El caso es que es **Katsura** y eso se nota. Es increíble ver cómo un autor apenas desconocido en un principio pudo igualarse en España con **Video Girl Ai** a series como **Ranma 1/2, Dragon Ball, Los Caballeros del Zodíaco**, etc. Y es que estas series deben gran parte de su éxito a la TV, y **Katsura** llegó sin nada de esto. Por cierto, me pregunto qué hu-biera sucedido si antes hubiéramos disfrutado del animé en TV... Lo que está claro es que **Katsura** dibuja como quiere, sus obras últimamente rozan la perfección gráfica, sus guiones son excelentes y las chicas... ¡jo, jo!... en fin, para quitarse el sombrero. Además éste es un tomo muy interesante, en él se pueden observar claramente la afición (un poco maniática) de este autor por **Batman**. La apariencia física e incluso la personalidad de **Zetman** es prácticamente idéntica a la del hombre murciélago. También en **Shadow Lady** se deja claro este hecho, no hay más que fijarse en los aparatitos que utiliza **Maito**, o simplemente en los escenarios: edifios altos, de estilo barroco y con cierto aire de misterio que nos recuerdan a la fastuosa ciudad de Gotham.
Las otras dos historias no están influenciadas por la bat–manía de **Katsura**, pero sin embargo, sí que presentan ciertas similitudes con el cine. En **Shin no Shin**,





Golden Boy © Tatsuya Egawa / Shueisha

Golden Boy es una mini-serie de seis OVAs de treinta minutos de duración basadas en el homónimo manga de **Tatsuya Egawa**, un autor prácticamente desconocido en nuestro país pero que en Japón ha ofrecido sobradas muestras de su calidad.

La serie ha sido producida por la compañía **KSS** y supervisada por el propio autor, que ha visto cómo el éxito del manga original arropaba la continuidad del proyecto. El primer OVA apareció en octubre, a los que seguirán los cinco restantes que se están lanzando entre finales del 95 y principios del 96. Dentro del staff encontramos otros nombres ilustres como el de **Toshihiro Kawamoto** (**Gundam 0083**, **Orguss 2**) y el no menos prestigioso **Hiroyuki Kitakubo**, colaborador en las producciones de, entre otras famosas, **Black Magic**, **Roujin Z** y **Jojo no Kimyo na Boken**.

La trama argumental de esta serie de OVAs se centra en las aventuras y desventuras de **Kintaroh Ohe**, un joven que decide dejar los estudios con la intención de encontrar una vida más emocionante y peligrosa que la que hasta ahora le estaba ofreciendo la triste y monótona rutina diaria del estudiante japonés. Convencido de que hace lo correcto, **Kintaroh** (un juego de palabras que viene a significar "chico dorado") se lanza a la búsqueda de despampanantes mujeres a las que servir -en el más amplio sentido de la palabra. Episodio tras episodio irá encontrando a diferentes damas que le acogerán de una manera u otra, dando lugar a las más increibles y divertidas situaciones, que van desde el erotismo light hasta el puro sadomasoquismo.

En contra de lo que pudiera parecer, la versión animada de **Golden Boy** no alcanza -aunque poco le falta- el grado de salvajismo y desfase total que aparece en el manga, intentando controlar siempre la exagerada carga erótica del original (**Eqawa** empezó en el manga erótico). El argumento reune varias de las mejores historias publicadas en los tomos del manga, a las se añade una línea argumental que servirá para unir los diferentes OVAs y formar así una historia autoconclusiva coherente.

Golden Boy © Tatsuya Egawa / Shueisha

UNA PEQUEÑA BIOGRAFIA

Natural de Tokyo, **Egawa** daría sus primeros pasos en la industria del manga y el anime como diseñador de personajes en el OVA **Be Free**. Más adelante y tras varios deambuleos aterrizaría en la poderosa editorial **Shueisha**, donde iniciaría la que sería su primera obra de larga extensión: **Magical Taluluto kun**. Esta serie, que le lanzaría a la fama, empezó a serializarse en el archipopular **Shonen Jump** semanal desde finales de 1988 y no cesaría de publicarse hasta bien entrado 1993, contando con un total de 21 volúmenes recopilatorios.

El protagonista de esta historia es **Honmaru**, un joven estudiante que por accidente trae a nuestro mundo a un niño aprendiz de hechicero, acompañado de los consiguientes problemas que le iba a causar.

No tardó mucho tiempo en ofrecer una nueva obra: **Tokyo Univ. Story**, en la que diversos universitarios viven conflictos personales al estilo culebrón, aunque eso sí, con una fuerte y desenfadada carga erótica. Esta colección sigue todavía en publicación, y hasta ahora se han editado 11 volúmenes recopilatorios.

Al mismo tiempo se embarcaría con **Golden Boy**, una obra que iba a reforzar su prestigio y le permitiría abrir nuevos horizontes; siendo publicada actualmente en el **Super Jump** -otra revista de la editorial **Shueisha** de contenido un tanto más adulto-. **Golden Boy** le daría el espaldarazo definitivo para reafirmarse como autor de éxito y realizar diversas colaboraciones, entre las que destaca la realización de varios pin-up's e ilustraciones para la revista **Newtype**.

Tokyo Univ. Story

Tokyo Univ. Story

Esteban Canalejo

RYOICHI IKEGAMI

Ryoichi Ikegami es sin dudas uno de los mejores dibujantes de tebeo japonés. De hecho, puede que sea uno de los mejores dibujantes de tebeos en general, hasta el punto de que en una ocasión dibujó una curiosa versión de **Spiderman**. En todas sus obras ha demostrado tener un soberbio conocimiento de la anatomía y de la iluminación, dotando a sus obras de un realismo inusitado dentro de un marco tan caricaturesco como es el manga. **Ikegami** debutó en 1971, con **Aineo Boy**, adaptando un guión de **Kazuo Koike**, aunque su primer éxito como dibujante fue su obra llamada **Gallant Gang**, una historia sobre un instituto de lo más atípico, al que asistían todo tipo de alumnos, como puedan ser gangsters y terroristas. Le daba de este modo, un toque indiscutiblemente personal a la serie, que giraba en torno a una pandilla de amigos que asistía a ese instituto. La dibujó en 1974, lo que hace que el dibujo sea menos impresionante que el que ha realizado en sus series más recientes. El propio **Ikegami** reconocía en una entrevista que en aquel momento se sentía diferente a los otros dibujantes, que siempre tendían hacia un estilo más humorístico, lejos de la estética grotesca y realista que **Ryoichi Ikegami** trataba (y conseguía) de imprimir en su obra.

Después vino su serie bautizada en España como **Mai, Una Chica con Poderes**, en la que ya se aprecian todas las virtudes gráficas de **Ikegami**. Fue publicada en 1986 por la editorial **Shogakukan**, y se recopiló en tres tomos. Trata sobre una chica que tiene unos poderes especiales (**Mai**), que huye de una compañía de dudosa reputación que se propone de secuestrarla con fines perversos. En esta serie el autor demuestra que no sólo el dibujo en sí, sino también la forma de caracterizar y diferenciar a los personajes, mayores virtudes de este dibujante. Consigue diferenciar a una inocente y asustada **Mai**, en oposición a una gélida e inexcrutable **Turm**. Como nota curiosa, cabría decir que Tim Burton estuvo a punto de realizar una versión de esta serie para el cine.
A partir de ese momento, un ya popular Ryoichi Ikegami decide dedicarse a dibujar obras dirigidas hacia un público más adulto. A raíz de esta decisión surgen series como **Wounded Soul** (Alma Herida) y la más conocida **Crying Freeman**, publicada originalmente a partir de 1986 por **Big Comics** y recopilada en 9 volúmenes. **Ryoichi Ikegami** refleja en esta obra un mundo plagado de realismo, pero al mismo tiempo amenizado con bastantes ápices de fantasía. Sin embargo, todo este toque fantastico desaparecerá en su siguiente obra, **Santuario**, que comenzó a realizar paralelamente a la serie anterior, con guión de **Fumimura Shou**, y que hasta el momento consta de doce tomos. En esta ocasión retrata una sociedad japonesa contemporánea de una manera bastante fiel y coherente. En esta obra plasma con bastante lucidez sus pretensiones de realizar una historia de corte más o menos verídico que, como el propio autor dijo en cierta ocasión, parece que podría suceder en la vida real.

Su dibujo se vuelve más realista y cruel, si cabe, en su siguiente serie, **The Accident** (El Accidente). La historia trata sobre una joven mujer japonesa llamada **Kyoko** que es violada por un grupo de soldados americanos. Un soldado afroamericano la salvará de tan angustiosa experiencia, y según vaya evolucionando la relación entre ambos, **Kyoko** acabará enamorándose de él. Pero será asesinado, y **Kyoko** emprenderá la búsqueda de la venganza. **Ikegami** consigue retratar con increible habilidad, a los diferentes personajes de la serie, diferenciado diestramente a las diversas personas orientales de las occidentales por sus distintos rasgos raciales.

Una de sus obras más recientes es **Oritsuin Kumomaru no Shogai**, publicada en Estados Unidos con el sobrenombre de **Samurai Crusader: The Kumomaru Chronicles**, siguiendo un guión de **Hiroi Oji**. Esta serie se publicó originalmente en la revista **Shonen Sunday**, y consta de tres volúmenes recopilatorios. Trata sobre el hijo de una familia noble japonesa, **Kumomaru Oritsuin**, que decide emigrar a Europa en busca de aventuras y fortuna. Después de haber sido entrenado desde su más tierna infancia como un samurai, llega a la conclusión de que tiene que viajar para poder comparar su muno con el de occidente, y, sin vacilar un instante, se embarca en el Zeppelin Graf, que se dirige a París via Nueva York. Parece ser que el joven samurai quiere encontrarse con su espíritu Japonés fuera de Japón. Al llegar a París, todo serán acontecimientos. Nada más bajar del dirigible conoce al mismísimo **Ernest Hemingway**. Después de una breve charla con el popular escritor, tienen un incidente con una especie de robots-tanque supuestamente teledirigidos que tratan de apoderarse de la espada de **Kusanagi**, un tesoro que viajaba desde japón abordo del dirigible. **Kumomaru** tendrá su primera oprtunidad para demostrar su habilidad con la espada, derrotando a los ingenios mecánicos. Los mismísimos nazis parecen estar detrás de la mística espada Japonesa. Así comienzan las tropelías del joven **Komumaru** con **Ernest Hemingway**, que se verán envueltos en todo tipo de aventuras.

En **Samurai Crusader**, **Ikegami** hace alarde, como siempre, de una increible ambientación en los diversos escenarios. Refleja de manera sorprendente el Tokyo o el París de los años treinta, al igual que los demás sitios que **Kumomaru** visita. Por no mencionar el magnífico retrato que realiza de **Ernest Hemingway**. La acción transcurre en 1925, y justamente por aquellas fechas el escritor viajaba de Nueva York a París para encargarse de la segunda edición de su novela **In our Time**. El único fallo podría ser el hecho de que en 1925 **Hemingway** tendría 26 años, mientras que el que aparece en la serie parece algo más maduro, más en acorde con la imagen tradicional que se tiene de ese autor. El dibujo en general, está más limpio que nunca, e incluso el autor se permite el lujo de dar toque cómicos a la serie en momentos determinados, aunque lo haga de forma muy aislada.



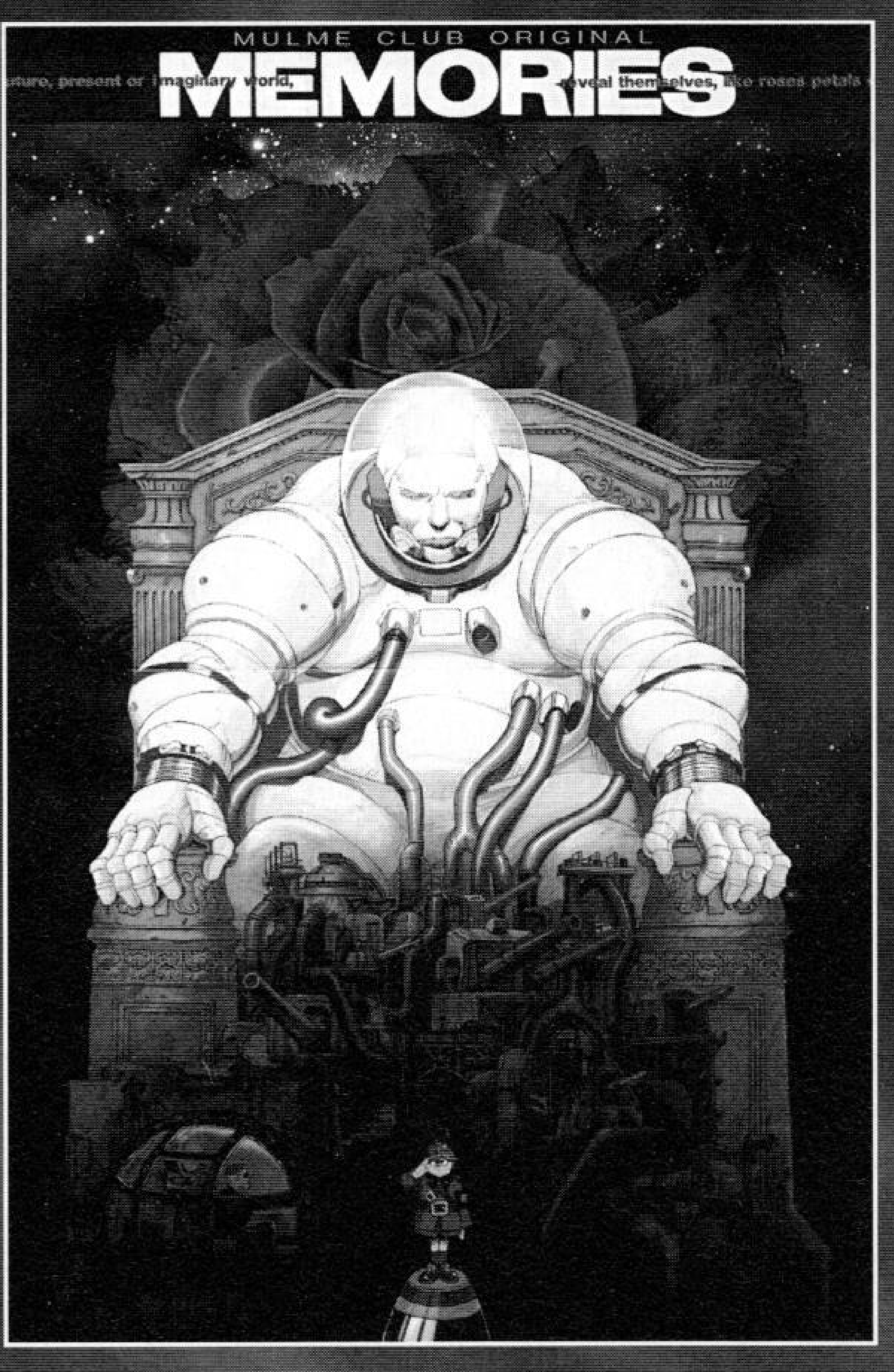
Ikegami tiene otras series reseñables tales como **Nobunaga** (ocho volúmenes publicados por **Shogakukan** entre 1988 y 1990), **I Katsuotoko Doi** (nueve volúmenes publicados por **Studio Ship**, a partir de 1992), **Otokogumi** (nueve volúmenes publicados por **Shogakukan**), o incluso la más conocida **Offered** (cuatro volúmenes publicados por **Shogakukan** entre 1990 y 1991), con historia de **Kazuo Koike**, que narraba las aventuras de un avatar de **Gilgamesh**. **Gilgamesh** había preservado su semen en un iceberg, y el abuelo del protagonista consigue recuperar este semen (no me pregunteis de qué manera), así que decide viajar a Agartha para descubrir los secretos de su nacimiento (**Koike** hace alarde de imaginación y fantasía, y demuestra ser un maestro a la hora de elucubrar... puede que tome ácidos, quien sabe). En definitivas, una de las historias más atípicas dentro de la obra de **Ikegami**.

Jacobo Molins

MEMORIES

3 años de trabajo para la nueva superproducción de Otomo.

MEMORIES, la última ambición animada de **Katsuhiro Otomo** viene dejándose oír desde hace un tiempo, y **Manga Video** nos ofreció una atractiva preview en todas sus cintas. Ahora la última producción del creador de **AKIRA** ha arrasado en las pantallas de cine (japonesas, of course), y nadie ha quedado indiferente ante ella. Sus novedades técnicas y su característico grafismo, más cerca de los cortos de **Otomo** para **ROBOT CARNIVAL** que de **AKIRA**, prometen un largometraje que hará las delicias de todos. Hasta que el título llegue a nuestras manos, que no será precisamente pronto, podéis haceros una idea del resultado final de la película con este texto y las palabras de **Otomo**...



EPISODIO 1 – ROSA MAGNETICA

Haints, Miguel, Ivanov y cuatro hombres de Aojima, que se ocupan de recoger "basura", como naves que han naufragado y están flotando en el espacio o desperdicios de los satélites, interceptan una señal de rescate que viene de la región espacial de Sargasso y se dirigen inmediatamente al origen de la transmisión del mensaje. Pero, la región espacial a la que se dirigen es un cementerio espacial y, por tanto, un lugar aterrador. Allí encuentran una nave espacial con forma de rosa gigantesca...

EPISODIO 2 – BOMBA APESTOSA

Makoto Tanaka, que trabaja para los farmacéuticos Nishibashi, es un investigador mediocre. Un día, al ir a presentar un informe a la oficina, se tomó, por equivocación, la muestra de una medicina nueva, creyendo que era una medicina contra el resfriado. Otro investigador, al darse cuenta de la importancia de lo ocurrido, salió corriendo a buscarle pero ya era demasiado tarde, el olor de la nueva medicina había invadido el laboratorio. De hecho, esa muestra era nada más ni nada menos que el resultado de una investigación sobre armas para una guerra bacteriológica, hecha secretamente por el laboratorio a petición del gobierno.



EPISODIO 3 – LA CIUDAD DE LOS CAÑONES

En algún lugar y en algún tiempo. Un niño vive en una ciudad móvil, equipada con unos pocos cañones. El padre del niño se encarga de la pólvora de la batería número 17, y la madre trabaja en la fábrica de bombas. En esa vida tan disoluta, los ciudadanos no se hacen preguntas y viven una vida mecánica. Incluso en el colegio del niño se repiten, día tras día, las clases sobre los cañones. Las matemáticas son difíciles cálculos de trayectoria. El sueño de ese niño es...

CHARLA CON KATSUHIRO OTOMO

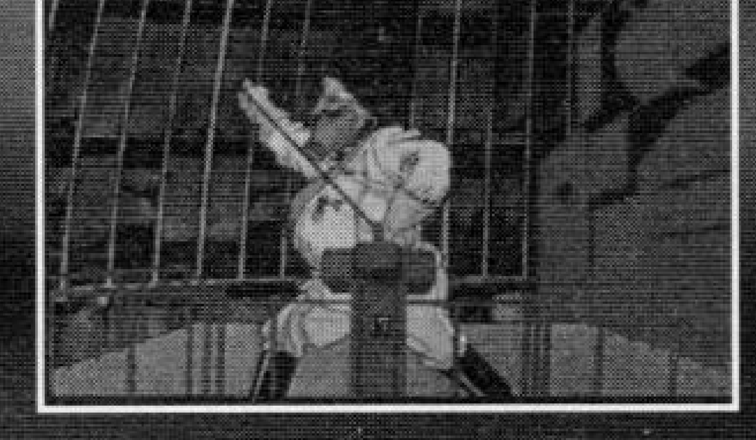
3 largos años ha estado trabajando el equipo de **Katsuhiro Otomo** en **MEMORIES**, a fin de crear una película que, nuevamente, revolucionará el mundo del anime en diversos aspectos. ¿Qué opinará **Otomo** al respecto? Hablamos con él y nos contó exactamente esto...

–Para empezar, díganos cuándo empezó este proyecto.

Al principio, era una historia para vídeo. Después de que saliera mi colección de cuentos de ciencia ficción (editado en España por **La Cúpula**, N. del T.), pensé hacer un animé con ellos. Les dije a aquellos que habían trabajado conmigo en **AKIRA**, que podría ser interesante hacer un vídeo con esas historias. Las formalidades de omnibús usuales son, por lo general, de unos 30 minutos... Pero yo quería más volumen, no acababa de satisfacerme, y elegí una obra de unos 40 minutos.

–Quisiera que me hablara de la primera historia: Rosa Magnética.

Una vez propuse esa historia para vídeo, hablé mucho sobre ella con el director **Morimoto** mientras bebíamos sake. Él, en realidad, quería hacer **ADIÓS A LAS ARMAS**. Pero ésta era, quizá, bastante aburrida. Por eso, escogí **ROSA MAGNÉTICA**, y decidí embellecerlo, modificándolo en una ópera o algo por el estilo para que fuera el





núcleo de una película.

–La densidad de las escenas de Rosa Magnética es muy cara, ¿no?

Eso se debe a que el equipo creativo también era el mejor. Desde la fase de creación, parecía que casi todos estuvieran compitiendo en el trabajo.



–La segunda historia, La Bomba Apestosa, es un ejemplo del estilo de animé actual, ¿verdad?

La Bomba Apestosa era parte de uno de mis cuentos cortos llamado **Hair**. Es una historia que escribí hace mucho tiempo y tenía pensado encargársela a otro guionista, pero al final tuve la oportunidad y el tiempo para dedicarme yo mismo a ella. El director, **Okamura**, es nuevo y le pedí la edición a **Kawajiri**, de **Madhouse**. ¿No será que no he llegado a ver las tres obras enteras? (Risas). **Madhouse** trabajó en el proyecto con mucha dedicación.

–La última, La Ciudad de los Cañones, bien como modo de expresión, bien como historia, ocurre en un mundo único y es posiblemente la más curiosa de todas las historias.

Fue una parte muy difícil, tuve que poner a trabajar en ella al personal de **Rosa Magnética**. (Risas). Por eso decidí hacer una historia sencilla.

– Ha dibujado gran parte de la imagen original y del fondo, ¿verdad?

Sí, he dibujado bastantes láminas. Quizá, un metro... (Risas). No sé cuántas láminas serán, sólo podría decirle el número de imágenes.



–El experimento de hacer una obra completa en 20 minutos con un solo corte es, técnicamente, lo más atrevido que se ha hecho nunca, ¿no?

Así es. Mientras lo hacíamos, nos daba la sensación de que era posible, pero tampoco es que consiguiéramos una obra perfecta. Sin embargo, pensé que no hay nada que no pueda hacerse hoy en día, utilizando la técnica habitual de los dibujos animados. Bueno, sí que hubo algún límite. De hecho, si teníamos que hacer una de esas cosas limitadas, llevábamos el equipo de filmación a mi estudio. Entonces, si no dábamos con el sistema correcto, no se conseguía nada. Pero, ahora en serio, les estoy muy agradecido a los cámaras.

–¿No cree que, además de la técnica básica del animé, utiliza las computadoras con demasiada libertad?

No las utilizo hasta el punto de que algo llame la atención sólo porque se ha hecho con computadora y como, además, no he tenido tanto tiempo para dedicarme a ellas, sólo utilizo las técnicas más rudimentarias y habituales.

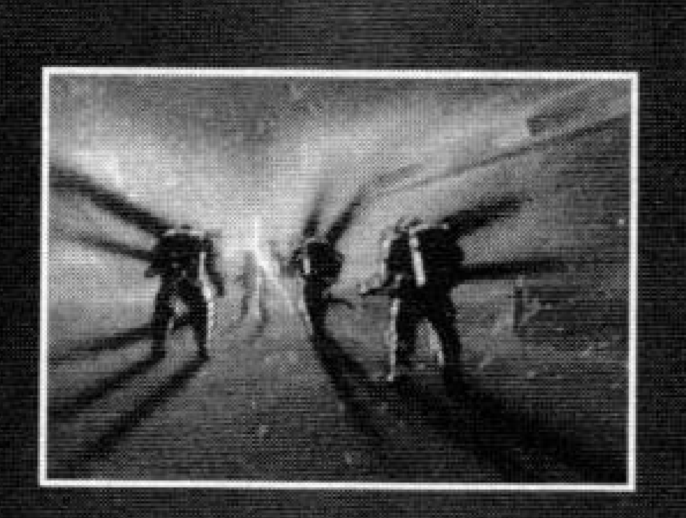
–Para acabar, ¿puede dar un mensaje para los lectores de nuestra revista?

Quizá, sólo quizá, esta película sea ideal para vosotros (Risas). No estoy muy al tanto de los dibujos animados ni de los mangas japoneses... Es decir, no tengo prejuicios. Siempre veo cosas diferentes y me gusta sorprenderme al darme cuenta de que existe un mundo como éste. No realizo mis obras escena por escena, sino como una imagen que parece correr durante una hora y 50 minutos, quería realizarlas dando esa sensación y creo que si aquellos que ven mis películas se llevan esa impresión, entonces habré conseguido lo que quería.



–Muchas gracias.

*Entrevista publicada en el nº1 de **Comic Afternoon**, editorial **Kodansha**, en Enero de 1996. **Afternoon** es una publicación mensual con más de 1.000 páginas dedicadas a la edición de manga, y es una de las más vendidas de su clase. En sus páginas se serializan obras tan populares como **Ah! My Goddess**, **Gun Smith Cats** o **Compiler**.*



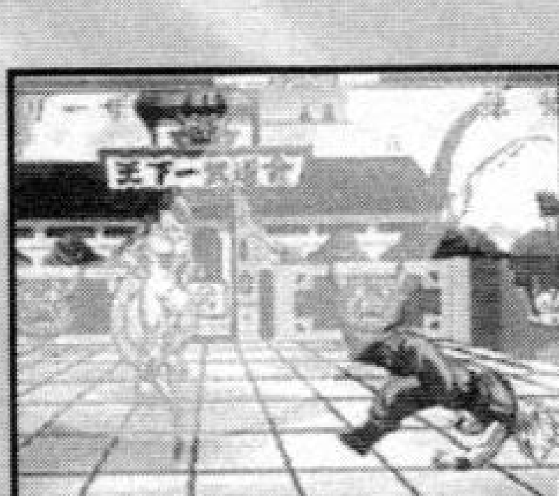


Adaptación de **Olinda Cordukes** e **Isidro Sánchez.**



✔ Sin lugar a dudas, la novedad de este mes es la aparición de un nuevo cartucho dedicado a **DRAGON BALL**. Pero lo más sorprendente es que no se trata de un nuevo lanzamiento para las recientes y espectaculares máquinas que acaban de aparecer, en realidad es una novedad para **Super Famicom**.

Efectivamente, la Súper de 16 bits sigue dando guerra y las compañías de videojuegos confían más que nunca en sus posibilidades, siguiendo con la campaña de apoyo a las "viejas" consolas e impedir que sus usuarios queden deshauciados -de juegos, se entiende-. Por esta razón, **Bandai** tiene planeado lanzar en la próxima primavera el que sería el juego número 23 -si no nos fallan las cuentas- de **DRAGON BALL** y el séptimo que aparece en la Super. Aunque no hemos tenido oportunidad de ver nada m·s que unas imágenes en las que luchan enconadamente **Freeza** y **Son Gohan**, lo único cierto es que parece seguir en la línea de los **SUPER BUTODEN** y que el título no está nada claro (se barajan, entre otros, los nombres de **HYPER FIGHTING** y **NEW BATTLES**). Es de esperar que poco a poco se vayan desvelando los secretos que rodean a este juego y que muy pronto podamos disfrutar de él.



✔ Coincidiendo con la próxima aparición de la **Ultra 64** -lleve el nombre que lleve- se anuncian varias novedades relacionadas con el manga y el animé. Los que más llaman la atención son · un nuevo **FINAL FANTASY** -que tendría que ser el número siete- y la aparición de un nuevo juego que se enmarca en la saga de **MACROSS**, aunque en esta ocasión llevará por título **ROBOTECH** (¿recordáis?) y será realizado por **Gametek**, una compañía occidental. Temblemos.

✔ No se trata de ninguna novedad específicamente, pero lo cierto es que el **SHONEN JUMP** semanal ha publicado la lista votaciones que viene apareciendo regularmente por sus páginas. Entre los diez primeros puestos del mes de diciembre lo más significativo es la lucha por el primer puesto, que se disputan el sorprendente líder **TACTICS OGRE** y el **SEIKEN DENSETSU 3** (ambos para la Super). Un poco más abajo nos encontramos con **SHIN NIHON PRO WRESTLING**, un juego de lucha para la **Playstation** y el desbancado **YOSHI ISLAND**, que hasta hace poco se encontraba en primer lugar. Por lo demás, podemos destacar la posición número seis para **SIM CITY 2000**, el **KING OF FIGTHERS '95** -un puesto por debajo- y el fabuloso **FIGHTING ELEVEN** (**SUPERSTAR SOCCER DELUXE**) en el décimo lugar.





✔ El resto de noticias las encabezan los diferentes lanzamientos de juegos RPG que han aparecido últimamente, copando la atención -y el bolsillo, of course- de los usuarios. Entre estos destacan **SEIKEN DENSETSU 3** (**SECRET OF MANA 2**), la nueva entrega de la genial y desconocida **ROMANCING SAGA** (que va por su tercera parte), **ARMS RUIN**, **ARC THE LOAD** y el último capítulo de **FAR EAST OF EDEN**.

●●●●●●●● **Manuel Guerrero**

¿LOS VIDEOJUEGOS VIENEN DE PARÍS?

Samourai, una de las distribuidoras francesas líderes en material de importación japonés, está introduciéndose en el mundo de la edición de videojuegos y otros derivados informáticos.

Siguiendo los pasos de su competencia más directa, **Tonkam**, **Samourai** ha comenzado a editar algunos mangas, tales como **VAMPIRE PRINCESS MIYU** o **AD POLICE**, y vídeos, como el popular título erótico **OGENKI CLINIC**. Ha sido recientemente cuando se ha lanzado a la edición de CD-Roms, siendo el primero una compilación de imágenes eróticas correspondientes a mangas y videojuegos japoneses del género. A continuación presentaban este **MAD PARADOX**, un CD-ROM para PC editado bajo su sello **Geisha Pink Zone**, con textos en inglés. En la portada reza el subtítulo: "El primer juego de ROL erótico japonés", refiriéndose a que es el primero que se adapta para europa.

MAD PARADOX ciertamente es un distraído juego de ROL erótico que abarca todos los componentes de los mismos, desde el típico mapeado (estamos en la edad media y conducimos a nuestro guerrero a llevar el bien), hasta los hechizos y combates con sus respectivos puntos de vida, energía, etc.

Como os podéis imaginar nuestro único objetivo en el juego será distraer la vista... y la verdad es que las imágenes están muy logradas, con unos pin-ups muy actuales. Los requerimientos de la máquina son bien simples, funcionando con VGA, Sound Blaster, 6 Mb de disco duro y 520 de RAM.

Samourai también ha realizado otros productos como alfombrillas de ratón con ilustraciones de **Yui Toshiki** (ver **OTAKU** anterior), aunque no sabemos si son legales o no... ¿?

El caso es que ya tenemos una nueva vía para adquirir los mejores juegos japoneses (si la cosa les va bien), y con un poco de suerte podremos olvidar el diccionario de japonés en algún rincón de la casa...

●●●●●●●●●●●●●●●● **David "D"**



VIRTUA FIGHTER EN BOCA DE TODOS

Siguiendo los pasos de **STREET FIGHTER**, que recientemente estrenaba su serie de TV **STREET FIGHTER V**, los vectorizados protagonistas de **VIRTUA FIGHTER** cambian los pixels de las pantallas de las recreativas por la de los televisores domésticos, gracias a su reciente adaptación en serie de TV. Si todo va como se espera, **VIRTUA FIGHTER** se convertirá en la sensación del 96, y es muy posible que **STREET FIGHTER** sufra las consecuencias.

En el reciente panorama del modelismo, dos son los campos de atención relativos al manga y el anime; **Character Models** y **Mecha Models**. Los Character Models son, como su nombre indica, modelos de los personajes (caráteres) principales de las series/películas/manga de más éxito. La variedad de las escalas es sorprendente, pues no se hayan en modo alguno unificadas, y acostumbran (aunque no siempre) ha estar producidas en **Garage Kits**, la gran mayoría de una calidad excepcional y un precio exorbitante. Un Garage Kit es una pieza realizada, en teoría, siguiendo procesos artesanales y en materiales "exóticos", como la resina de poliuretano o el vinilo. Los Mecha Models son reproducciones de vehículos, naves o robots, y en su gran mayoría se pueden encontrar en plástico inyectado. Aunque de menor precio que los Garage Kits, la disponibilidad en nuestro pais de este material es relativamente baja, y su precio comparativamente alto. Y despues están los Mecha Models en Garage Kit, claro. La escala más habitual, tratándose de robots gigantes (llamalos mobile suits, valkyries, battle armors o decimators; son robots gigantes, ¿vale?), suele ser la 1/144 o la 1/100, dependiendo del tamaño "real" de la pieza. En naves espaciales y otro tipo de Mechas, la escala varía desde la 1/700 hasta la 1/10.

El sistema de trabajo para cada una de las clasificaciones anteriores es distinto. Pese a haber visto Character Models pintados como si fuesen figuras de plomo, esto es, a pincel, lo ideal sería darles un acabado pulcro de aerógrafo. Y los Mecha Models, pese a todo, no deberían pintarse con pinturas de acabado brillante. Y desde luego, alguna de las pinturas que podemos usar con una pieza de resina o plástico, puede acabar despegándose o fundiendo el vinilo (uno de los materiales más temperamentales que conozco). Empezaré con una lista de los que creo que pueden ser los materiales principales que podeis necesitar para trabajar con cualquiera de las piezas que tengais a mano, independientemente de su naturaleza.

LOS MATERIALES BASICOS.

Una buena cuchilla de hojas intercambiables es fundamental. Las típicas de hoja retráctil pueden hacer un buen servicio al principio, pero os recomendaría que compráseis un par de mangos del tipo X-Acto. Uno normal (o lápiz) y otro grueso os irian de perlas, pero de momento y hasta que no os solteis un poco, no hace falta un desembolso tan grande (que en ningún caso excede de las 2000 pelas). Con ellos haremos la mayor parte del trabajo, tanto el duro como el de precisión. Como hojas os recomiendo un par de triangulares finas para el mango pequeño, y una curvada de un solo filo y otra de dos para el mango más recio.Unas tijeras afiladas son casi tan importantes como las cuchillas. Nos servirán tanto para el papel, el acetato transparente como para separar las piezas de las "raspas" de plástico. Unos alicates de corte para la piezas más gruesas y para los materiales "duros" acabarán de conformar el equipo básico de corte. Una pieza casi fundamental es un taladro manual y brocas finas. Aparte de permitirnos el detallado de piezas huecas o agujereadas, será de gran ayuda en el montaje de Garaje Kits en resina. Más sobre esto en próximos artículos.

De todos los tipos de pegamento para plástico del mercado, yo os recomiendo el adhesivo líquido de la casa Humbrol. Se utiliza con pincel y hay que tener mucho cuidado con él, pues si aplicamos demasiado podemos dañar las piezas, pero con algo de práctica resulta de lo más útil. Yo lo uso. Otras fórmulas, tales como el cianocrilato (Super-Glue y similares) o los épоxies tienen un uso muy restringido, y sólo son recomendables para cosas muy concretas. El vinilo y la resina son otra cosa. El ciano es demasiado quebradizo, y el épоxy demasiado lento. Yo utilizo para estos dos materiales un adhesivo yankee especialmente formulado. Pero he descubierto recientemente que el pegamento VinilCeys hace el mismo trabajo y está mucho más a mano, en la sección de bricolage de cualquier gran superficie.
Para tapar pequeñas imperfecciones emplearemos masilla plástica (putty) para modelismo, aplicada con un destornillador plano o una espátula fina. Este tipo de masilla nos permitirá desde el remodelado de piezas enteras hasta la creación de algunas nuevas. Existen dos tipos, la epoxídica en dos componentes y la normal en tubo. Empezaremos usando la normal hasta que le cojamos el truco, luego, para modelar piezas íntegramente o para trabajos especiales, utilizaremos la épоxy. De nuevo es el vinilo el que nos dará problemas en este aspecto. De nuevo, valga la redundancia, y por experiencia personal, os recomiendo que utilicéis el adhesivo para vinilo a la hora de rellenar imperfecciones. De momento, la fórmula del VinilCeys permite su lijado si está bien seco, así que lo único que deberemos tener en cuenta es el aplicarlo en capas finas, cuidando de no arruinar los detalles y sin formar burbujas de aire.
Lijas finas de distinta graduación. Recomiendo las lijas de agua del 280 para uso general y del 400 para trabajos muy finos. Este tipo de lija trabaja de manera más suave al mojarla, con lo cual podemos desbastar con una 280 seca y afinar con el mismo pedazo en mojado.Un par de pinceles planos, de números comprendidos entre el cero y el tres, y uno de punta fina, de un par de ceros para detalles, y pintura acrílica.

Para piezas muy grandes, para Character Models y en resumen, para acabados finos y de calidad, yo acostumbro a utilizar pintura en espray. Va estupendamente para aplicarla como base de imprimación (para que la pintura no resbale sobre el material, y además descubrir cualquier posible imperfección). Son algo delicados de usar, así que recomiendo práctica y cuidado en su manejo. Preferentemente deberían ser de fórmula acrílica, pero algunos de "efectos especiales", como los cromados, tienen una composición que exige el uso de disolventes muy agresivos. Recomiendo que antes de arruinar una pieza de, quizá diez o doce mil pelas, hagáis una prueba en un pedazo de material desechado (a ser posible, donde haya grabado un número o algo con relieve), para verificar que no lo ataque la formulación de la pintura. Siempre se puede usar aluminio brillante acrílico en lugar que pintura de efecto cromo, y la diferencia, si está bien aplicada la pintura, es mínima. O a veces una capa de imprimación se ve atacada por el disolvente, con lo cual es necesario pintar sin esta. O incluso puede evitar el ataque del material del modelo, depende. La base para un trabajo de calidad y evitar sustos, radica en la precaución y la comprobación minuciosa de todos nuestros materiales (como diría **Robert Heinlein**: te lo digo tres veces...) antes de abordar la fase de pintura.

Las láminas de poliestireno de diversos grosores y los perfiles y varillas, los utilizaremos para incrementar el detalle de algunas piezas. Se encuentran en tiendas de modelismo. Como materiales variados y no específicos, necesitaríamos pinzas de tender la ropa para sujetar piezas en cualquier fase del proceso, cintas adhesivas de baja adherencia para enmascarar, papeles de diario para no enguarrarlo todo, Kleenex o papel higiénico para secar cosas, un secador de pelo con aire caliente para trabajar el vinilo, limas pequeñas, y un sin fin de adminículos habituales en cualquier hogar y que "por arte de birilibirloque" acabarán surtiendo nuestro equipo de modelismo a medida que los vayamos descubriendo-necesitando.

by Mikel

ANIMÉ ERÓTICO

Es uno de los más buscados pero menos mencionados públicamente. A veces sólo en cuchicheos, a veces únicamente entre risas y bromas. Cuando entramos en una tienda especializada en manga y animé hacemos ver que pasamos de largo aunque siempre lo miramos de reojo, puesto que lo tenemos perfectamente ubicado. Es el animé erótico. Rompedor y creador de polémicas mil. ¿Desde cuándo es habitual encontrar episodios eróticos dentro del mundo de los dibujos animados -aparte de esas cutres parodias-? Algo tan novedoso como todo esto llama la atención. Tiene su propia historia, puesto que el animé erótico necesitó un momento y un formato idóneo para poder nacer y desarrollarse.

HACIENDO HISTORIA...

Todo empezó en el año 1984, con la aparición de un formato completamente nuevo en el mundo del animé: el OVA (pocos meses atrás había hecho acto de presencia la primera producción que se enmarcaba dentro de estas características: **Dallos**). Recordemos que este tipo de comercialización de animé por episodios independientes tiene una serie de ventajas que favorecen a un producto como es el anime erótico. En primer lugar: la privacidad. Se puede adquirir individualmente y tenerlo en casa, coleccionarlo y reproducirlo en vídeo de una forma absolutamente anónima. La discreción, de hecho, fué uno de los motivos principales por el cual el animé erótico empezó a tener posibilidades de éxito. Aparte, el formato OVA con un precio asequible al público es una verdadera tentación. Si la distribución es, además, amplia y exhaustiva, el mundo del OVA erótico se presenta como un proyecto altamente lucrativo. A raíz de todos estos hechos empezaron a crecer una serie de estudios y productoras que se dedicaron a este nuevo género de animación, comercializando con gran éxito diferentes realizaciones y productos que, con el tiempo, han logrado un renombre.

LAS PIONERAS: LAS HADAS MÁS ATREVIDAS

Los primeros OVAs eróticos comercializados fueron **Yukigesho Shojo Bakarei** y **Sea Side Angel Miyu** de **Wonder Kids**. Pero sería el primer episodio de la famosa y polémica serie **Cream Lemon** la que lograría una mayor resonancia, corriendo la producción a cargo de **Fairy Dust**.

Cream Lemon recrea toda una serie de historias eróticas abarcando un amplio abanico de personajes, situaciones y lugares. En el anime erótico existen toda una serie de temáticas dentro del mundo del sexo. Podemos encontrar de todo: desde el erotismo blando y casi artístico hasta la pornografía más explícita y las aberraciones sexuales, pasando por la violencia y el sadomasoquismo. En fin, de todo (o casi).

Muy pronto, **Cream Lemon** se convertiría en una de las sagas eróticas más famosas dentro de la animación japonesa. Tras 16 episodios, se daría paso a **Shin Cream Lemon** (El Nuevo Cream Lemon) que abarcaría un total de 10 OVAs más, a los que seguirían varios especiales (**C. L. Special Dark, C. L. Meibamen Sot Sugyo Album** y **C. L. Escalation Soshu Hen**) y alguna que otra ramificación en forma de minisaga como los cinco volúmenes de **Cream Lemon Climax Zensho**. Estas producciones eróticas lograrían tanto éxito que incluso traspasarían la barrera del OVA, llegando a la pequeña pantalla en forma de serie televisiva de 47 episodios, su nombre: **Midnight Anime Lemon Angel**, hasta la fecha la única producción televisiva de animé emitida en un horario "para adultos".

El eco y resonancia que tuvo la saga de **Cream Lemon** llevaría a varias productoras a centrar sus esfuerzos en producir OVAs de estas características, algunos de los cuales han cruzado la frontera de su país y han sido traducidas a diferentes idiomas.

EL ANIME ERÓTICO AL ALCANCE DE NUESTRAS MANOS

Antes de pasar al animé erótico traducido al inglés -y distrubuído en los Estados Unidos- no estaría de más echar una breve ojeada al (minúsculo) panorama español. Actualmente es posible hacerse con la versión traducida de la saga de **Urotsukidöji**, con nueve OVAs repartidos en seis cintas que abarcan las tres partes de esta producción que anda a medio camino del terror/gore y la pornografía. También -y con un poco de suerte- podemos encontrar una interesante producción: **Pandora, trilogía erótica**. Se trata



N O T I C I A S - U

Este final de año ha sido de lo más próspero para el amigo **U-Jin**. Aparte del **U-Jin Land**, reseñado en este mismo número de **Otaku**, nos encontramos nada menos que con 3 novedades en formato tomo de 200 págs.

Por un lado tenemos la tercera entrega de **Conspiracy**, que recoge historias cortas de diversas épocas del autor, al igual que **Visionary**. Con tan sólo una historia reciente, este tomo carece de mucho interés, tanto por su desfasado arte gráfico como por la carencia de erotismo.

Seguimos con el primer número de **Fobia**, una historia ya publicada en los tomos de **Konai Shashei** que ahora se recoge en serie propia. Con fuertes dosis de erotismo, gore y una violencia realmente salvaje, éste fue uno de los trabajos que aupó a **U-Jin** hasta el estrellato.



de una cinta de unos noventa minutos de duración que contiene los tres primeros episodios de **Shin Cream Lemon**, tres OVAs de ambiente siniestro y con una calidad aceptable. Un detalle a destacar, es el hecho que esta versión distribuida en nuestro país se encuentra sin censurar, toda una curiosidad.
Centrándonos en los títulos aparecidos en el mercado norteamericano nos encontramos con muchas y variadas producciones, que van desde el erotismo mezclado con el género del terror hasta las comedias eróticas, pasando por el space opera y la fantasía heróica entre otros.
Las primeras incursiones del animé erótico -aparte del ya mencionado **Pandora**- fueron algunas ediciones de muy dudosa procedencia de la serie **Cream Lemon**, entre los que destacan los episodios **Star Trap** y **Pop Chaser**. Estas cintas venían -como suele ser habitual en los USA- traducidas, pero en esta ocasión aparecian... ¡en chino!.
Pero sería más adelante cuando compañias como **A.D. Visión, Pink Pineapple, SAE** y **Soft Cel** se dedicaron a ofrecer producciones eróticas en un formato más "decente": buena presentación y una calidad media y subtítulos en inglés. De todas estas ediciones destacan las siguientes...

HOMEROOM AFFAIRS: **SAE** nos presenta dos volúmenes basados en el manga **Tanin no Tankei** de **Ichiro Arima**. La acción transcurre en una universidad en donde se imparten actividades extraescolares (ya me entendéis).

U-JIN BRAND: Bajo este título aparecen incluidas tres historias en el más puro estilo de **U-Jin**, que mezclan el erotismo con una buena dosis de humor, especialmente en los dos episodios protagonizados por **Toyama no Benbei** -una especie de justiciero, eso sí, muy particular-.

ANGEL y **NEW ANGEL:** Basado en el popular manga realizado por **U-Jin** -que actualmente edita **Norma Editorial**-, **Soft Cell** presenta a los personajes de la serie trasladados al mundo del OVA y envueltos en nuevas aventuras eróticas.

KEKKO KAMEN: Esta miniserie de OVAs están basados en uno de los mangas más salvajes de **Gô Nagai**. La trama argumental nos traslada a una escuela en la que imperan unas normas exageradamente brutales y que impone unos castigos excesivos. Entre el sadomasoquismo y torturas mil aparece un figura justiciera, la misteriosa **Kekko Kamen** dispuesta a defender a las inocentes alumnas.



GUY: En dos partes autoconclusivas, se nos presenta una interesante trama de ciencia-ficción, space opera y aventuras -con la habitual dosis de erotismo-. Una especie de versión adulta de **Cobra** de sobrada calidad.

F3: Divertido OVA protagonizado por una joven que no puede alcanzar el clímax, para tal objetivo recurrirá a toda clase de aparatos y personas. Lo de F3 son -digamos- las siglas de Femmale, Fanatic y Frustrated.

PINK DRAGON: La fantasia heróica mezclada con el erotismo es un tema muy habitual en el manga japonés, y esta es una de las primeras ocasiones en que se nos presenta. Elfos, guerreros, caballeros, magia y un personaje felino muy sexy son los condimentos principales.

REI REI: Basado en el manga del mismo título, **Rei Rei** son las aventuras de una hechicera que ayuda a las personas afectadas por el mal de amores (suspiro). Toda clase de tretas y artimañas son válidas para ayudar a sus "objetivos", que en la mayoría de los casos suelen ser jóvenes estudiantes.

David "D"





Por último nos encontramos con **Sakura Tsüshin**, la nueva obra de **U-Jin**, que confirma lo que ya dijo en una entrevista... ¡Se ha pasado al manga romántico! Como lo oís, chicos, este volumen ofrece una historia del más puro estilo triángulo amoroso, aunque eso sí, con algunas páginas "con aliciente **U-Jin**" subidas de tono. El grafismo sigue la línea que encontramos en las nuevas historias de Visionary, con unas chicas -y chicos- igualmente apetitosas/os, aunque eso sí, con más ropa.

Ya véis **U-Jin** está pegando fuerte en Japón, más que nunca, aunque por aquí deseamos que nos deleite de vez en cuando con sus provocativas chicas-U... ¡Que ya tenemos **Video Girl Ai** para ponernos nostálgicos!



5 REGALOS DE LUJO.

Se acercan las Navidades, los Reyes... es decir, fechas en las que es normal hacer o hacernos regalos... Por eso, y ya que no es demasiado extraño que ?ltimamente se reglaen CDs de música de animación japonesa, me dispongo a haceros una lista de los mejoreas cinco CDs que se pueden encontrar por aquí. Como todos son obras maestras, me ahorro el puntuarlos, ya que sería aburrido ponerles a todos un 10. Son:

TOUCH BEST SONG BOOOK

16 cortes – 64:34

1.– Touch (3:09)
2.– Hoshi no silhouette – La silueta de la estrella (4:01)
3.– Kimi ga inakereba – Si tú no estás (4:24)
4.– Ai ga hitoribochchi – Amor solitario (3:55)
5.– Seishun – Primavera de la vida (3:46)
6.– Che! che! che! – Bah! bah! bah! (3:25)
7.– Hitoribochchi no duet – Dúo solitario (3:01)
8.– Kimi o tobashita gogo – La tarde en que te dejé volar (4:26)
9.– Sayonara no okurimmono – El regalo del adiós (4:07)
10.– Minami no kaze. Natsu shojo – Viento del sur. La chica del verano (3:25)
11.– Aoi Memories – Recuerdos jóvenes (3:37)
12.– Kishiben no photograph – La fotografía de la ribera del río (4:15)
13.– Johnetsu monogatari – La historia del corazón ardiente (4:05)
14.– Kimi ga tori sugi ta ato ni – Cuando pasas de largo (5:09)
15.– Elen no runner – El corredor eterno (4:14)
16.– For the brand new dream (4:55)

Maravilla de las maravillas, obra maestra de las que nunca se olvidan, CD imprescindible en cualquier CDteca que quiera tener un poco de nivel. Hará las delicias de cualquiera con sus 16 canciones inigualables (pues son todas vocales). ¡El mejor!

CITY HUNTER DRAMATIC MASTER

15 cortes – 71:48

1.– Angel night – tenshi no iru basho (5:16)
2.– What's goin' on (4:23)
3.– Go go heaven (3:57)
4.– No No No (4:45)
5.– Footsetps (2:26)
6.– Earth – ki ni ue no hakobune (5:06)
7.– Super girl (5:46)
8.– Still love her (5:51)
9.– City Hunter (5:51)
10.–Mr. Private Eye (6:38)
11.– Owari no nai katamuki (3:57)
12.– Sara (4:32)
13.– Give me your love tonight (5:50)
14.– Party down (3:49)
15.– Get wild (4:57)

Paea babear, la primera canción (pues de nuevo todas son vocales), es decir, el opening de los capítulos 52 a 77 (City Hunter 2) es la mejor canción que he oído en mi vida. Además, durante algunas canciones (antes de que empiecen a sonar) se pueden oir diálogos entre los protagonistas. Y, por supuesto, el CD acaba con el super ending de City Hunter, esa canción que durante años ha sido la más buscada por todos los aficionados a dicha serie. ¡De escándalo!

BUBBLEGUM CRISIS COMPLETE VOCAL COLLECTION VOL.1

13 cortes – 38:49

1.– Konya wa hurricane – Esta noche.... ¡huracán! (4:41)
2.– Kodoku no angel – Ángel solitario (4:43)
3.– Remember (4:45)
4.– Mr. Dandy (3:59)
5.– Mad Machine (5:01)
6.– Thrill no odoru angel–tachi – Ángeles bailando en la emoción (4:50)
7.– Kizudarake no wild – Salvaje y con cicatrices (4:15)
8.– Victory (4:04)
9.– Asu e touchdown – Touchdown para mañana (4:30)
10.– Wasurenaide – No olvides (5:19)
11.– Crisis – ikari o komete kashire – Crisis – Autopista ardiente (3:46)
12.– Akuma to tenshi no kiss – El beso del demonio y el ángel (3:34)
13.– Twilight (4:42)

No sólo es magistral, sino que además tiene ritmo por u tubo. Para absolutamente todos los gustos por su variedad y caliad. ¡Irrepetible!





KIMAURE ORANGE ROAD LOVING HEART

15 cortes – 66:41

1.– Kagami no naka no actress – La actriz en el espejo (3:33)
2.– Natsu no mirage – Verano milagroso (4:31)
3.– Yasashii jealousy – Tiernamente celosa (4:45)
4.– Kanashii heart wa moete–iru – El corazón triste está ardiendo (4:04)
5.– Bayside dancer (5:31)
6.–Futashikana I love You – Dudosamente te amo (3:55)
7.– Night of summer side (4:08)
8.– Kogane–iro no sakamichi . La carretera de la colina dorada (5:23)
9.– Dance in the memories (4:08)
10.– Night day (4:28)
11.– Tori no yoh ni – Como un pájaro (4:16)
12.– Kiken–na triangle – Triángulo peligroso (4:15)
13.– Whispering misty night (5:17)
14.– Orange mistery (3:53)
15.– Ano sora wo dakishimete – Abraza ese cielo (4:19)

Y para acabar, nada menos que 16 fabulosas canciones (porque... sí, también son todas vocales) de una de las series favoritas de todos. ¡Inigualable!

RANMA + TEKI KIKAKU OMBAN II RANMA 1/2 UTA KOYOMI HEISEI 3–NENDO–BAN (SONG CALENDAR 1991 EDITION)

12 cortes – 50:14

1.– Kono yo de ichiban, oshoogatsu ga suki –
Me gusta esta noche, la de Año Nuevo, la mejor (3:05)
2.– Valentine ni kuro–bara o – La rosa negra de valentín (2:44)
3.– Yasashii, ii ko ni narenai – Yo nunca seré una chica dulce y amable (2:42)
4.– Konya wa April Fool – Esta noche es la del Abril de los locos (5:37)
5.– Neko Hante Menu Song (2:20)
6.– Ooto–san – Padre (3:40)
7.– Omide ga ippai – Lleno de memoria (3:53)
8.– Miwaku no Limbo Dance – la fascinante danca del limbo (4:02)
9.– Haikei, Akane–san – Querida Akane (3:42)
10.– Yo–i don! – Listos... ¡ya! (3:11)
11.– November rain (4:44)
12.– Character's Christmas (10:32)

Genial se le queda corto, todas las canciones (una vez más son todas vocales) son excepocionales, originales, muy variadas y algunas realment curiosas. ¡Superior!

Así pues, parece que las vocales priman en cuanto a calidad (lo que no quiere decir que no haya instrumentales fabulosas, que las hay, os lo aseguro), proporcionándonos estos cinco CDs toda la buena música que necesitemos estas Navidades. De todas formas, hay otros muchísimos CDs dignos de elogio, como los de **Nausicäa, Aa! Megami sama, Record of Lodoss War** y muchos otros.

¡Que disfrutéis con las apasionantes melodías de este maravilloso mundo y Feliz Año Nuevo!

Lázaro Muñoz

SI TIENES PROBLEMAS...

Don't worry be happy, que diría la canción. Si tienes problemas para conseguir estos CDs en España, te vamos a recomendar una librería italiana con la que tenemos total fiabilidad. Su nombre es **Nipponya**, está instalada en Milano, y edita semestralmente un catálogo con todos los CDs que tienen disponibles, una lista interminable, con los títulos más conocidos. El precio medio de los CDs (ediciones de **SM Records**) es de unas 50.000 liras, lo que viene a suponer unas 4.000 ptas. También disponen de un amplio surtido en libros, maquetas, revistas, merchandise, etc. del que también tienen catálogo propio.
Podéis contactar con ellos por teléfono (02/67075256), fax (02/67075258) o por corrreo (Nipponya s.r.l. Via M. Gioia, 77. 20124 Milano-Italia). Los chicos de **Nipponya** son muy agradables, y si les decís que escribís de nuestra parte, seguro que os atienden como Dios manda... ¡Suerte!

La Redacción





Mugen no Jyunin es uno de esos mangas que cuando llegan a la Redacción, les roba el corazón a todos. Sí, es cuestion de ojear unas cuantas páginas de los tomos para desear que alguien te cuente de qué va la historia. Lo que sucede es que también es uno de esos mangas que sabes que no son muy comerciales... ¿Os suena algo llamado **Gamma, El Hombre de Hierro**? Pues con él nos pasó lo mismo...

Mugen no Jyunin es una obra de **Hiroaki Samura**, autor desconocido por nuestras incultas mentes, pero que seguro que lleva mucho en esto de dibujar tebeos... porque el hombre lo hace realmente bien. La serie se publica cada mes en la revista **Comic Afternoon** de **Kodansha** (ya sabéis, **Ah! My Goddess, Gunsmith Cats**...), y cuenta hasta ahora con 2 volúmenes recopilatorios de cerca de 225 páginas. Todos aquellos que han visto los tomos se han quedado de piedra por su inusual y expectacular grafismo, y muchos más se han podido maravillar al contemplar el fabuloso poster que **1.000 Editions** comercializa (fue uno de los más vendidos en el **Salón del Manga**)... una verdadera obra de arte.

La historia nos cuenta la historia de **Manji**, un samurai de esos que nunca fallan su objetivo... El caso es que el chico es inmortal -por una razón un tanto viscosa que no os voy a contar- y deberá acabar con unas "cuantas" almas como precio para conseguir la normalidad en su vida... hasta que la pifia. ¿Qué os parece? ¿Un argumento típico y sobado? ¡No! Lejos de lo que podáis pensar, la historia no nos relata un nuevo **3x3 Ojos** ni nada parecido y os aseguro que realmente engancha.

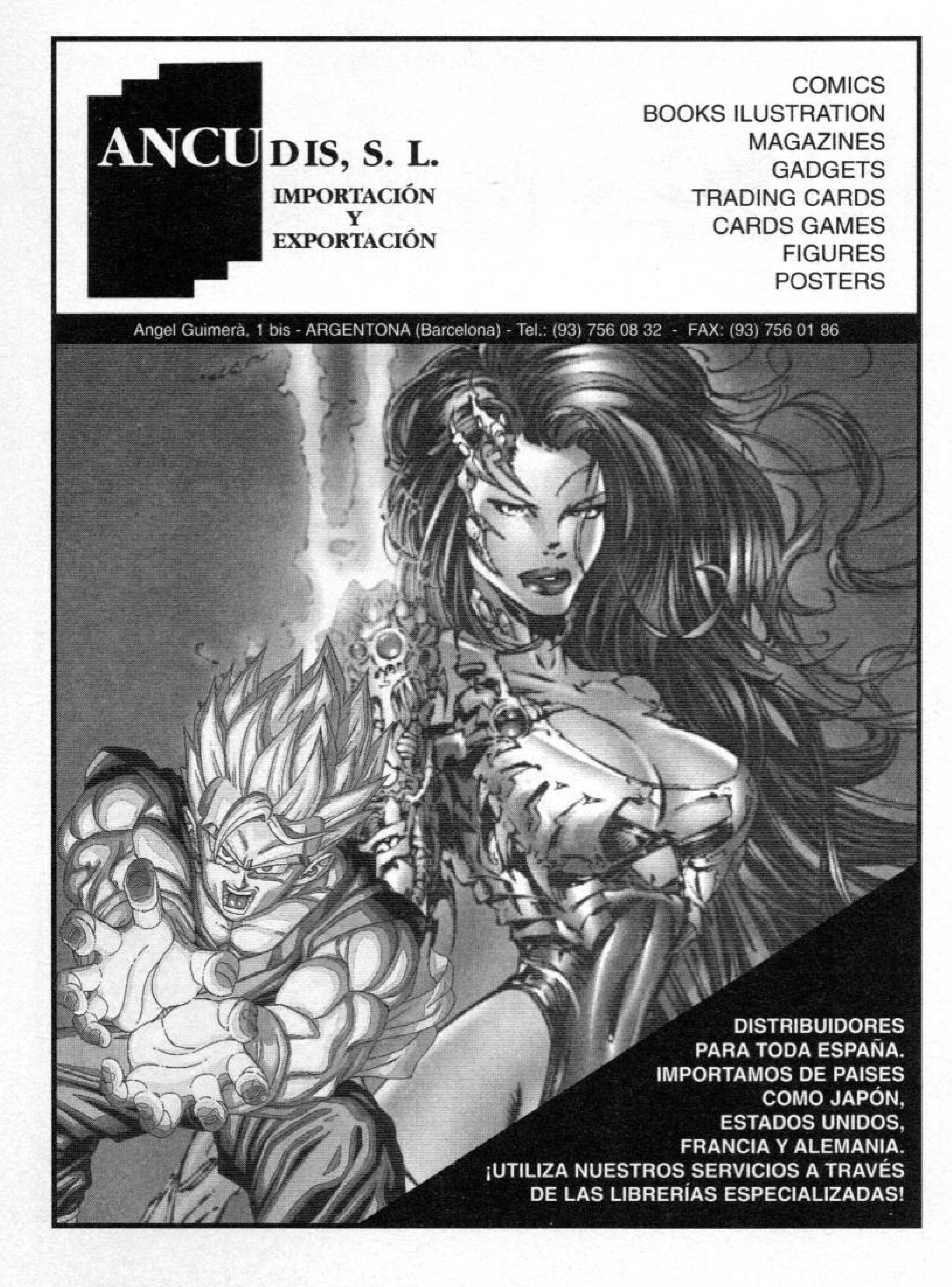
Como veis, el grafismo es peculiar, y nunca había visto a alguien mezclar de tal manera las tramas mecánicas con el trazo de lápiz... sorprendente. También destacan de sobremanera las escenas de acción, con un dinamismo muy bien conseguido, así como las ilustraciones a toda página que nos regala el autor de tanto en tanto.

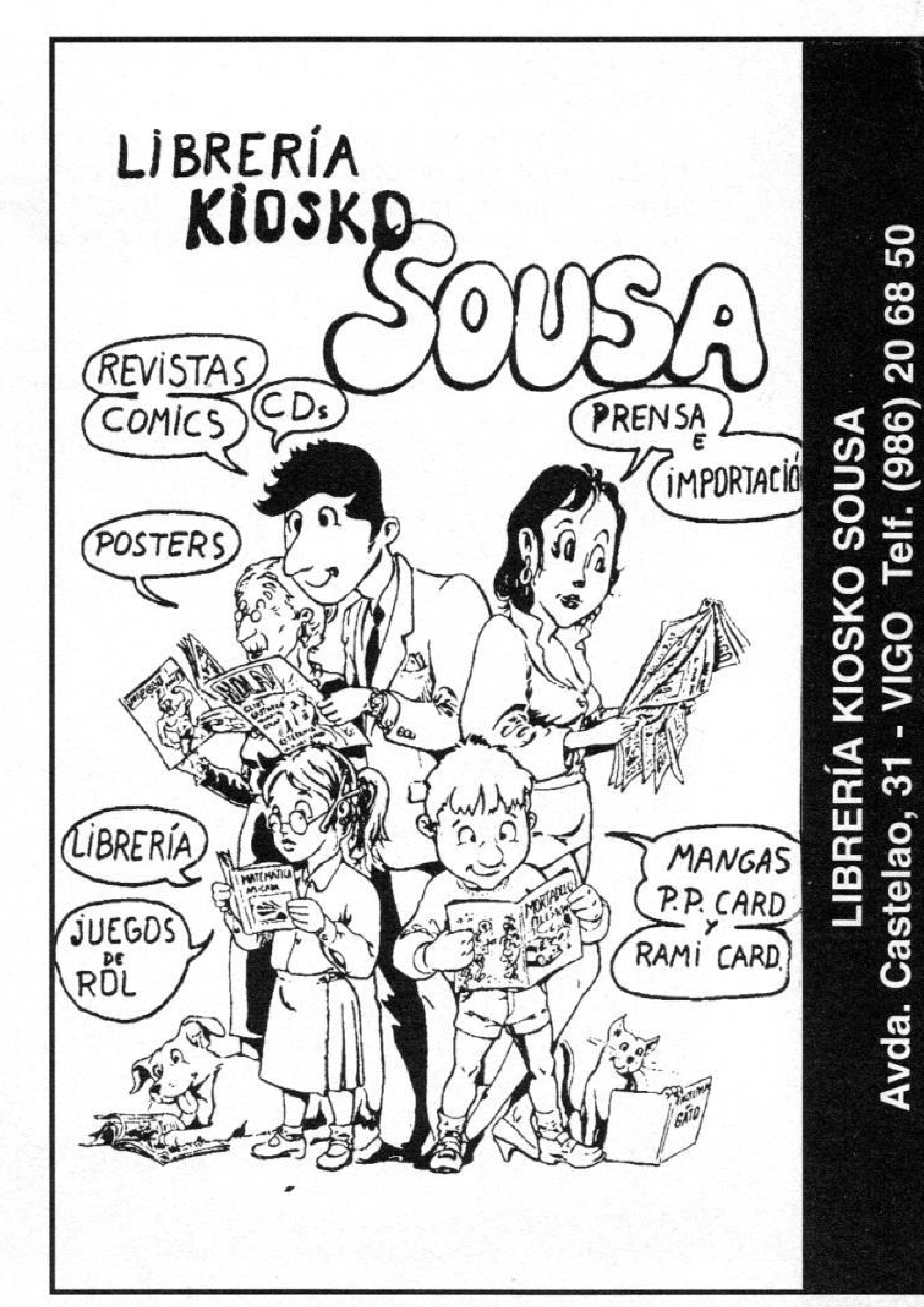
Vamos, que es una delicia, pero que costará lo suyo editar en nuestro país, si es que alguien se anima a ello... De momento, ya podemos empezar a correr la voz...

Isidro Sánchez


AKIRA
COMICS
C/ GINZO DE LIMIA, 32
MADRID - 28029
TLF/FAX.: (91) 7396271
FRENTE A LA VAGUADA!!
COMIC-USA (SERVICIO ADVANCE COMIC) CON EL DOLAR MÁS BAJO DE MADRID !!
TE ESPERAMOS !
*ULTIMAS NOVEDADES EN CÓMIC NACIONAL Y USA.
*EL MAYOR STOCK DE COMICS ATRASADOS DE MADRID.
*COMIC EUROPEO Y EROTICO.
*EL PARAISO DEL OTAKU: MANGA JAPONES Y ANIME, CD´s, MAQUETAS, PELÍCULAS, RAMI CARDS Y UN LARGO ETC...
*ROL NACIONAL Y USA.
*FIGURAS DE PLOMO.
*LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP. !!
*MAGIC 4ª EDICIÓN Y REVISED.
*DARK, FALLEN EMPIRES, ICE AGE, CRONICAS, ETC...
*DOOMTROOPER 1ª EDICIÓN.
*ACCESORIOS PARA CARTAS.
Y MUCHO MAS...
AKIRACOMICS
TODO UN MUNDO DE FANTASÍA
A UN PASO DE TI...


LIBRERIA UNIVERSAL
RONDA SAN ANTONIO, 9
08011 - BARCELONA
¡VEN A VERNOS!


ANCUDIS, S. L.
IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN
COMICS
BOOKS ILUSTRATION
MAGAZINES
GADGETS
TRADING CARDS
CARDS GAMES
FIGURES
POSTERS
Angel Guimerà, 1 bis - ARGENTONA (Barcelona) - Tel.: (93) 756 08 32 - FAX: (93) 756 01 86
DISTRIBUIDORES PARA TODA ESPAÑA.
IMPORTAMOS DE PAISES COMO JAPÓN, ESTADOS UNIDOS, FRANCIA Y ALEMANIA.
¡UTILIZA NUESTROS SERVICIOS A TRAVÉS DE LAS LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS!


LIBRERÍA
KIOSKO
SOUSA
REVISTAS
COMICS
CDs
PRENSA E IMPORTACIÓ
POSTERS
LIBRERÍA
JUEGOS DE ROL
MANGAS
P.P. CARD Y
RAMI CARD
LIBRERÍA KIOSKO SOUSA
Avda. Castelao, 31 - VIGO Telf. (986) 20 68 50

Por una de esas rarezas de la vida, este mes nos hemos quedado con una página para el correo, a pesar de que las cartas se cumulan cada mes... ¿La razón? No había hueco para la página de Otaku Chronicles y el único espacio que quedaba era... -sniff- Bueno, el caso es que para el mes que viene me han prometido espacio triple, así que... ¡A por las cartas!

José Carlos Cuéllar, de Alicante, nos escribe realmente indignado por el CD **Mangamanía Animé Hits**, distribuído en España por **Sony Music Entertainment**. El caso es que el amigo José, que posee varios CDs de importación, adquirió este título, que ofrecía canciones de **Bubblegum Crisis, City Hunter, Akira** y **Proyect A–KO**, y se llevó un chasco increíble al comprobar que no se trataba de versiones originales, algo que no figuraba representado en la carcasa del CD. Yo no he tenido oportunidad de escuchar este CD (sólo el **Akira Mix**) así que no puedo juzgar, pero tal y como pides, avisados quedan los demás aficionados de lo que se pueden encontrar en el susodicho CD...

Miguel A. Pérez Gómez, de Blanes (Girona), se queja, primero, de la distribución de las colecciones de **Norma**, que no llegan del todo bien hasta su población (sólo te puedo recomendar comprar atrasados en nuestro **Norma Correo**), y segundo de que salen todas las novedades a la vez, y encima a final de mes, con lo que estrangula sus bolsillos cada mes. Sé que no podemos distribuir el material en distintas fechas y por lotes, porque es un quebradero de cabeza para nuestra distribuidora (la de librerías especializadas) y para la nacional. Sin embargo, desconozco por qué salimos el día 25 de cada mes, aunque me parece que también tiene relación con las fechas de entrega a la distribuidora nacional. No creo que **D.N.A.²** se publique en tomos como los japoneses, ya que es una obra muy corta, aunque sí parece probable que se tenga que editar con el sistema de lecura oriental, es decir, invertido. Si publicamos **Silent Möbius** en vez de **Planeta** es porque ellos lo anunciaron sin tener firmado el contrato y... son cosas que pasan, nosotros estábamos tramitando **Dark Angel** y se nos ocurrió pedir también **Silent Möbius** para ver qué pasaba. Lo que no podemos hacer es seguir con una colección de **Planeta** como **Crying Freeman** o **Santuario**, sí que podemos, si expira su tiempo de concesión de la licencia y nos la vende el editor japonés, pero piensa que si el otro editor no la continúa es porque las ventas no han ido precisamente bien. Me alegro de que te haya encantado Los **Monstruos de Shang–hai**, pero no te puedo decir cuándo se va a editar el nº2... todo depende del tiempo que tarde **Kusanagi** en dibujarlo...

Laura I. Bartolomé, de Castellón, es ya una asidua a estos correos, y me manda un bonito dibujo que paso al "consejo de redacción" para ver si quieren publicarlo (aunque me temo que este mes no hay espacio). Laura también me manda un artículo de opinión sobre **La Noche Manga** que emitió **Canal +**. La verdad es que escapa a los contenidos actuales de la revista, pero estoy pensando en proponer una sección en la que se publicarían opiniones abiertas de los lectores sobre cualquier tema. ¿A que no es mala idea? Nosotros también nos morimos por publicar nuevos materiales de **Masakazu Katsura**, como el **Shadow Lady**, pero en la editorial hacen lo que pueden y ya sabéis que estas negociaciones son de lo más lentas... No sé a lo que te refieres con lo de menos páginas en **Dark Angel**... ¿me lo aclaras? En cuanto a **Roger Ibáñez**, yo no pienso que su estilo sea poco manga, sino al contrario, es muy similar al manga actual, aunque claro, también se notan las influencias de aquí, y precisamente eso es lo que nos gusta y lo hace más atractivo. En cuanto a que dibuja a las chicas muy musculosas y un poco raras... mira, todos le hemos dicho lo mismo.

Daniel Quesada, de Badalona (Barcelona), lejos de iniciarse en esto del manga con **Dragon Ball** lo hizo con... ¡**Dragon Fall**! Toda una curiosidad. Gracias por las felicitaciones sobre la edición del tomo de **Dominion**, siempre viene bien editar cosas así tras un tiempo desde su publicación, pues hay gente que se pierde las colecciones en su momento, aunque en el caso de **Dominion** también se habían agotados todos los ejemplares. En vídeo divertido, te recomiendo **Proyect A-KO, Moldiver, Tenchi Muyo** o el propio **Dominion**. No he podido mirarme esa base de datos que me mandas en diskette (las dichosas prisas), pero me lo miro y te digo algo en próximos correos.

Miguel A. Murillo, de Alella (Barcelona), cómo sois, todavía no hemos editado **D.N.A.²** y ya estáis pidiendo un póster con el nº1... pero bueno, anotamos la sugerencia. Sí, **Elementalors** y **Los Monstruos de Shang-hai** llevan unas páginas al principio que en el original japonés eran a color, pero que nosotros no pudimos editar así por cuestiones técnicas. Intentaremos solucionar el problema y hacer una edición como la de **Riot**, en la que sí se incluían las páginas a color. Hemos hablado de las obras de **Katsura** más arriba, pero estás de suerte, pues en este mismo número de **Otaku** tienes un artículo del tomo de **Zetman**, que recoge historias cortas de la última etapa del autor. Ahí, ahí... bien dicho, Miguel sugiere que esta sección ocupe 4 o 5 páginas para que no se acumulen las cartas y podamos reproducir más dibujos y fanzines... ¿no se llama **Otaku** todo esto? ¿Oído cocina? Tus dibujos, sinceramente, están muy bien para tu edad, veo que cuidas mucho el acabado, y te recomiendo que sigas practicando... ya ves que últimamente los autores españoles comienzan a tener posibilidades de ver sus trabajos editados gracias a esfuerzos como el de **Camaleón** o el de esta misma revista.

Juan G. Aguirre, de Valparaiso (Chile), nos escribe desde muy, muy lejos para felicitarnos por la revista... la verdad es que tenemos muchos lectores sudamericanos, pues nos ha sorprendido la cantidad de trabajos para el **Segundo Concurso Manga** que han presentado nuestros lectores del viejo continente. Juan nos cuenta que hay un creciente interés por el manga y el animé en su zona, y que incluso algunos aficionados han conseguido organizar un festival de animación. También nos cuenta que en Chile sólo se han editado en vídeo capítulos de **Mazinger Z, Ulises, Starbirds** y el film **Akira**, mientras que en la televisión por cable puedieron ver algunos episodios de **Dragon Ball** de la primera etapa, exactamente 12, y fue cortada por la injusta censura. Me parece estupendo que vayáis a formar un club, es la forma de empezar a mover el cotarro, y espero que tengáis suerte. De momento, y como me pides, publicamos tu dirección para que te escriban españoles con ganas de charla y de echaros una mano: *Juan Guillermo Aguirre, c/ José Santos Ossa nº1169. 33-Valparaiso (Chile).*

Y eso es todo por este mes, nos quedamos sin dibujitos, fanzinerosos y todo eso... aunque publicamos la primera carta para la sección de intercambios, solicitudes, compra-venta, etc. que hemos apodado **Archivo OTAKU**...
¡¡Felices Fiestas!!

Isidro Sánchez

ARCHIVO OTAKU

△ Deseo escribirme con gente para intercambiar opiniones sobre todo lo relacionado con el manga y el animé, y con aficionados a **Saint Seiya, Arslan Senky**, etc... Busco tomos, libros, BSO, etc. de las series mencionadas más **Zetsuai, Bronze**, shojo manga diversos, y otda clase de material de **CLAMP**. Escribir a: *Susan de Vega. c/ Víctor Hevia nº14. 22012 Oviedo (Asturias).*

△ Se compra a cualquier precio (bueno...) el libro de ilustraciones **Kimagure Orange Road Triangle Labyrinth**. Razón: *¡La Redacción!*

OTAKU CHRONICLES

por
Nacho
-Hi no Tori-



ESTAS MONADAS ARTICULADAS DE BANDAI SON DETALLADÍSIMAS, CON UNAS BUENAS ACRÍLICAS Y BARNIZ QUEDAN IMPONENTES... PERO HAY QUE CUIDAR DE NO PERDER UNA SOLA PIEZA O TODO EL TRABAJO SE VA AL GARETE...

¡JO, TIO! ESTE CUTTER CORTA DE MIEDO, ¿EH?

!

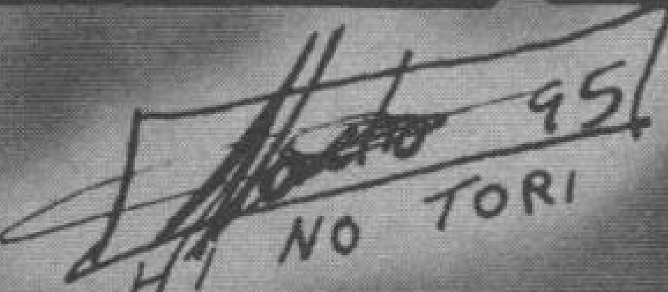
¡CHAKA!

ANDA, GUS... VETE A TU CUARTO, QUE YA HABLAREMOS...

¡¡¡BUAAAAAHH!!!

JO, NO SEAS MUERMO... ¿NO ME PUEDO QUEDAR?

NO SI VALORAS TU VIDA...





DEDICADO A NUESTROS LOCOS DE LA HOBBY JAPAN...

CINEVIDEO

PLANET... ¿HOLLYWOOD?

Por fin se ha inaugurado oficialmente el **Planet Hollywood** de Barcelona. Como era de prever el público se volcó con el evento -al más puro estilo de Hollywood- y lo apoyó entusiastamente durante toda la ceremonia. Todo esto es lo que la mayoría habréis podido ver por televisión o leído en los diarios. Yo aprovecharé para contar lo que menos se vio. En primer lugar, una organización poco previsora y menos compenetrada con los responsables norteamericanos (eran los que cortaban el bacalao), hizo que los periodistas -no hablo por mí, sino de medios tan importantes como **El País, Fotogramas, El Periódico, TVE, TV3, Antena 3TV** y un largo etcétera- permanecieran largo tiempo en la calle y amontonados como borregos antes del inicio de la rueda de prensa. Por cierto, la rueda de prensa comenzó con más de hora y media de retraso. Durante ese tiempo hubo de todo y en cantidad: revuelta de los reporteros gráficos amenazando con boicotear el acto a causa de esa espera injustificada; acusaciones entre los medios de comunicación de poco solidarios -era cierto; pitidos contra la organización y, sobre todo, muy mala leche-. Para que tengáis una idea de cómo estaba el patio, cuando el humorista que aparece en el programa de **Pepe Navarro** **Esta Noche cruzamos el Mississippi** salió disfrazado de **Rambo** y los encargados de seguridad se disponían a expulsarlo de la sala, un miembro de la organización pidió que lo dejaran porque este tipo está manteniendo entretenida a la prensa.

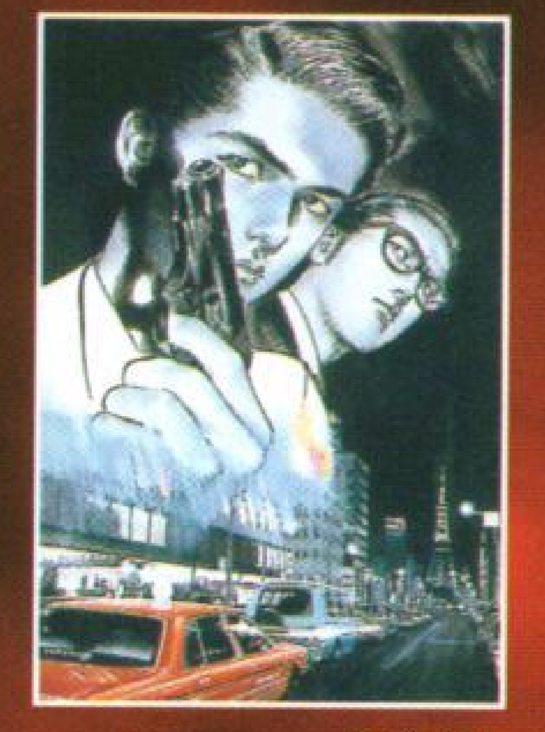
Poco después hicieron acto de presencia los propietarios del restaurante y, tras una breve presentación, dieron paso a los invitados: **Brooke Shields, Gerard Depardieu** -que se llevó un sonoro pitido cuando afirmó que en **Planet Hollywood** se comía bien porque servían vino francés-, **Melanie Griffith** -con un pelo corto engominado hacia atrás que le sentaba muy bien-, **Antonio Banderas** y **Sylvester Stallone**, el único socio de los presentes -el resto estaban rodando películas pero se afirmó que en los próximos seis meses desfilarán por el establecimiento. Durante la rueda de prensa se disiparon los malos humores y se dio paso a la tranquilidad. Y la tranquilidad dio paso a las risas cuando el **Rambo** de **Tele 5** formuló dos preguntas básicas a **Stallone** como fueron "¿Donde estaba el **Coronel Sherman**?" y "si la comida del restaurante era mejor que la del Vietnam". **Sylvester** saltó de su butaca y se abrazó con su clónico efusivamente. Otra de las preguntas del impostor dirigida a **Banderas** fue -todas sus intervenciones con la típica voz rambiana - si después de una noche con **Melanie Grifith** sentía sus piernas. Como era de esperar, **Banderas** se abstuvo de hacer cualquier comentario y se dio por acabada la presentación.

Dos horas después se iniciaba el desfile de celebridades presentadas por dos estrellas de excepción: **Eva Cobos** y el **Màgic Andreu** -¿no había nadie más adecuado como maestros de ceremonias?. Entre los invitados estaban: **Peret, Maribel Verdú, Ricardo Bofill** padre -cuando se anunció su presencia, el público, creyendo que se trataba de el ex de **Chabeli**, le proporcionó un abucheo de época-, **Imanol Arias** y **Pastora Vega, Mónica Randall, Norma Duvall, Regina DoSantos, Ramoncín** -el más sincero-, **Juncal Ribero** -enfundada en un ajustadísimo vestido de noche que quitaba el hipo-, **Pasqual Maragall** -el alcalde de Barcelona-, **Lara Dibildos** y un sinfín de famosos, famosillos, famosetes y gente que no se sabe de qué vive, aparte, claro está, de los invitados a la rueda de prensa. Todos los asistentes repartieron camisetas y gorras entre el público y firmaron autógrafos a los más afortunados -como yo-. Una mención especial se merece todo el público asistente por su paciencia -algunos llevaban esperando más de doce horas en plena calle- y un grupo que pedía el fin del embargo a Cuba con más voluntad y buenas intenciones que efecto entre los asistentes.

Para acabar, un abucheo a los periodistas de **Antena 3 TV** por su negativa de ayudar a sus compañeros de profesión y un aplauso al trío -cámara, entrevistador y responsable- del programa de TVE **Corazón, Corazón** que hicieron que la velada transcurriera lo más entretenida posible, aunque sus comentarios sobre algunos/as de los invitados eran capaces de sonrojar a un camionero. Solo faltó, para redondear la jornada, conseguir una de las fantásticas cazadoras de cuero que portaban los invitados.

Tomás Pardo

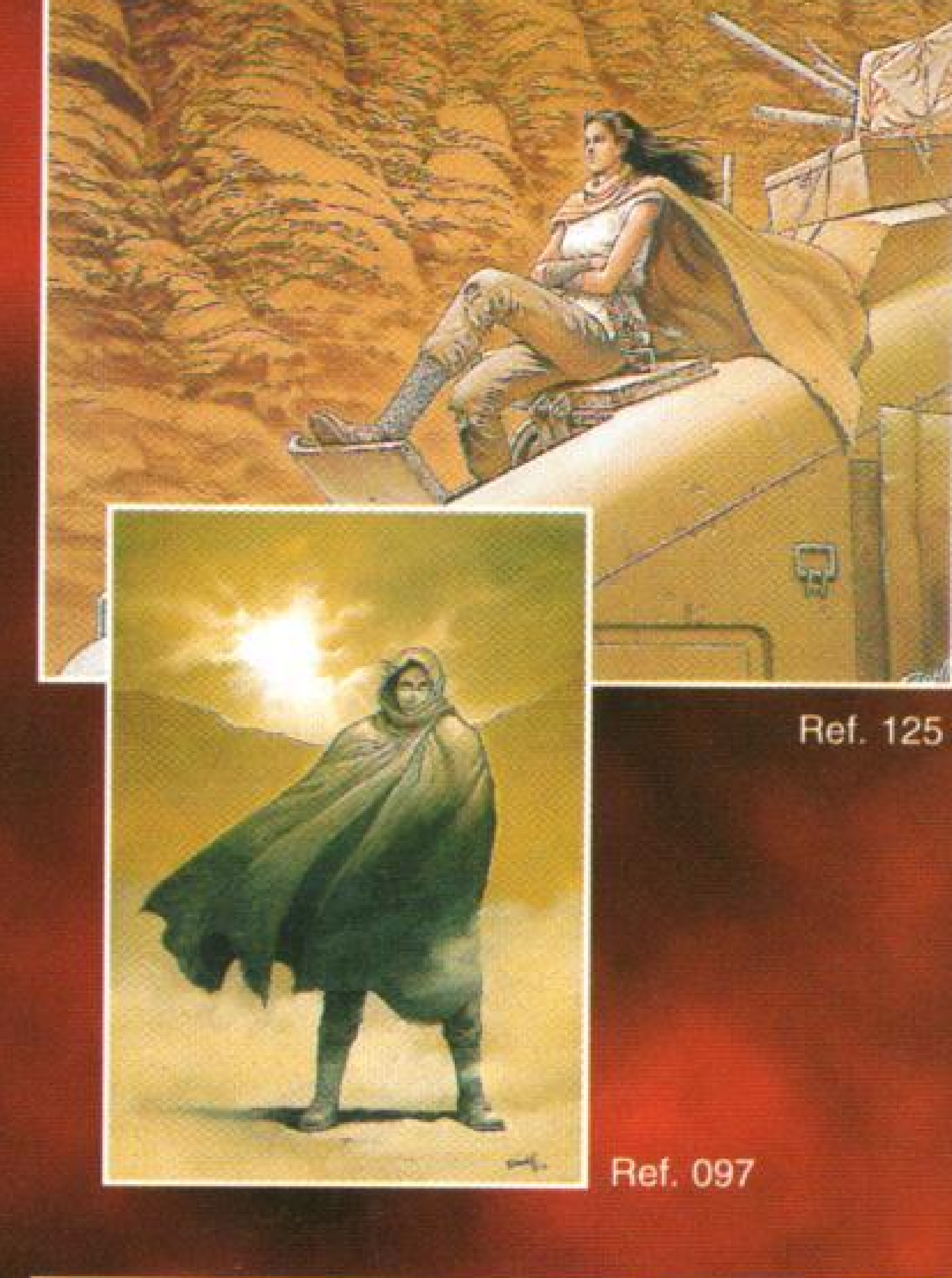
1.000 Editions


Ref. 111


Ref. 073


Ref. 057
Ref. 083


Ref. 104
Ref. 124

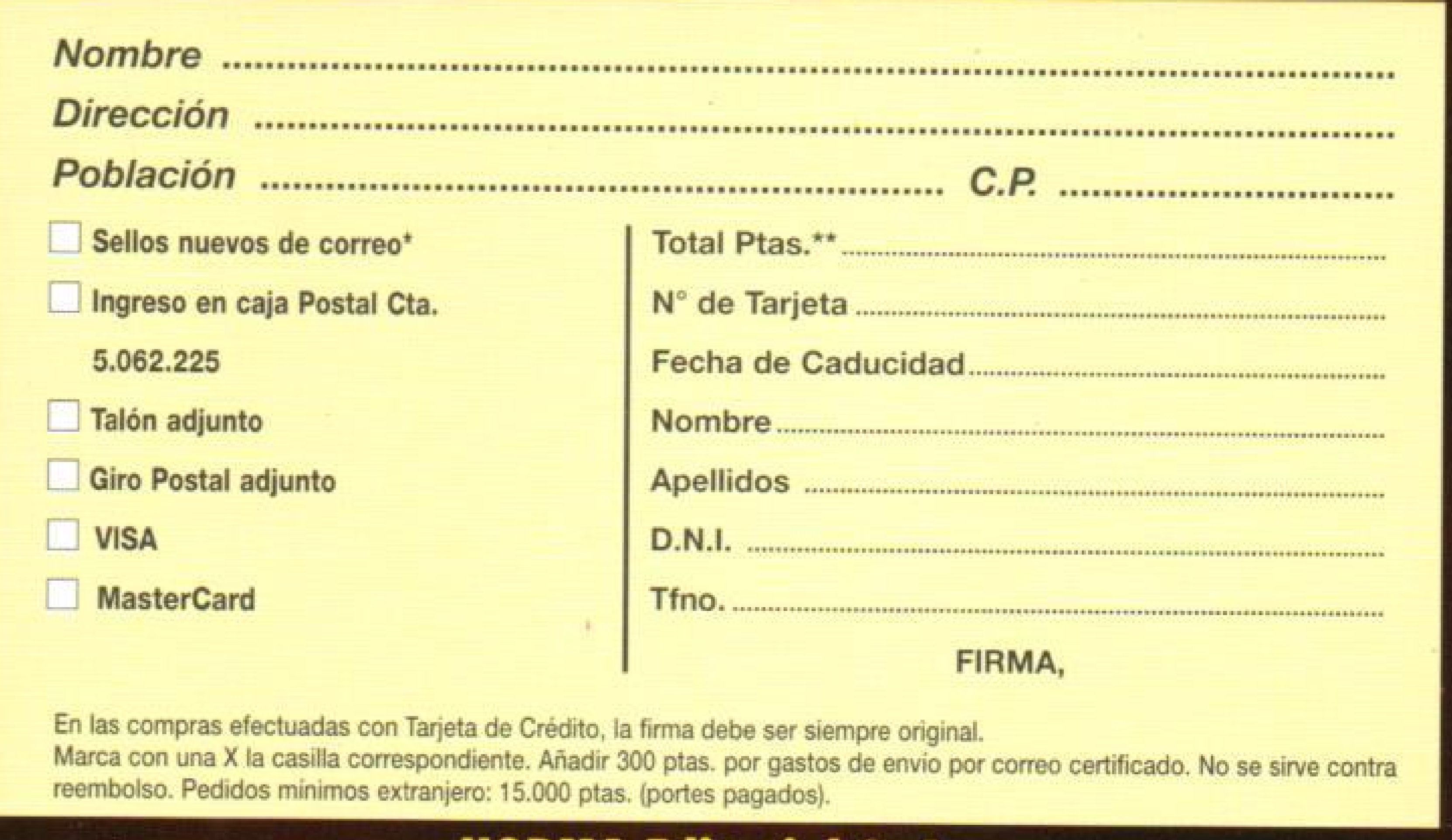

Ref. 125
Ref. 097



LISTADO POSTERS

■	AKIRA	Otomo	Ref. 051
■	PATRULLA ESPECIAL GHOST	Shirow	Ref. 057
■	AKIRA II	Otomo	Ref. 063
■	3x3 OJOS	Takada	Ref. 064
■	THE GHOST IN THE SELL II	Shirow	Ref. 073
■	GON I	Tanaka	Ref. 074
■	GON II	Tanaka	Ref. 075
■	AH! MY GODDESS	Fujishima	Ref. 079
■	GHOST IN THE SELL III	Shirow	Ref. 083
■	APPLESEED	Shirow	Ref. 090
■	3X3 OJOS II	Takada	Ref. 092
■	DARK ANGEL (Lean)	Asamiya	Ref. 093
■	THE LEGEND OF MOTHER SARAH	Nagayasu	Ref. 097
■	MAGIC KNIGHT RAYEARTH	CLAMP	Ref. 098
■	AH! MY GODDESS III	Fujishima	Ref. 104
■	YOU'RE UNDER ARREST	Fujishima	Ref. 105
■	RANMA 1/2	Takahashi	Ref. 110
■	SANCTUARY	Ikegami	Ref. 111
■	MAGIC KNIGHT RAYEARTH II	CLAMP	Ref. 112
■	RANMA 1/2 II	Takahashi	Ref. 113
■	MUGEN-no-JYUNIN	Samura	Ref. 123
■	AH! MY GODDESS IV	Fujishima	Ref. 124
■	THE LEGEND OF MOTHER SARAH II	Nagayasu	Ref. 125
■	DARK ANGEL (Sei)	Asamiya	Ref. 128

▲ Precio por unidad: 1800 ptas.
▲ Pedido mínimo de 2 unidades.
▲ Los pedidos de 3 posters o más tendrán gastos de envío gratuitos y un póster sorpresa de regalo.



Nombre ....
Dirección ....
Población .... *C.P.* ....

☐ Sellos nuevos de correo*	Total Ptas.** ....
☐ Ingreso en caja Postal Cta. 5.062.225	N° de Tarjeta ....
☐ Talón adjunto	Fecha de Caducidad ....
☐ Giro Postal adjunto	Nombre ....
☐ VISA	Apellidos ....
☐ MasterCard	D.N.I. ....
	Tfno. ....
	FIRMA,

En las compras efectuadas con Tarjeta de Crédito, la firma debe ser siempre original.
Marca con una X la casilla correspondiente. Añadir 300 ptas. por gastos de envio por correo certificado. No se sirve contra reembolso. Pedidos mínimos extranjero: 15.000 ptas. (portes pagados).

NORMA Editorial S. A.
Passeig de Sant Joan, 7 baixos. 08010 - Barcelona
Tel. (93) 265 78 17 - Fax (93) 231 95 87

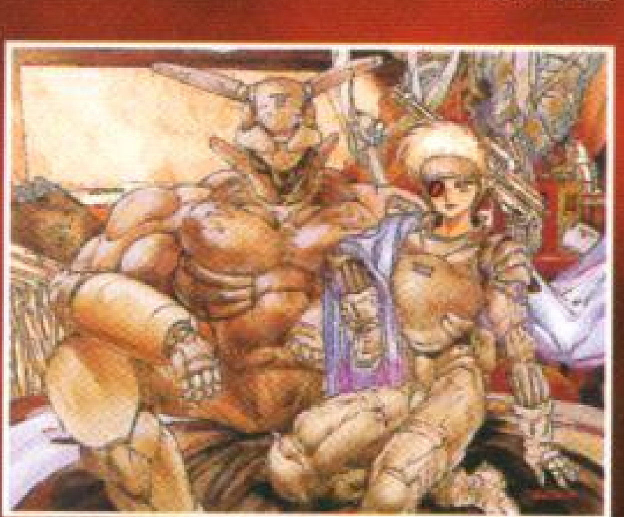

Ref. 105


Ref. 128
Ref. 093


Ref. 098

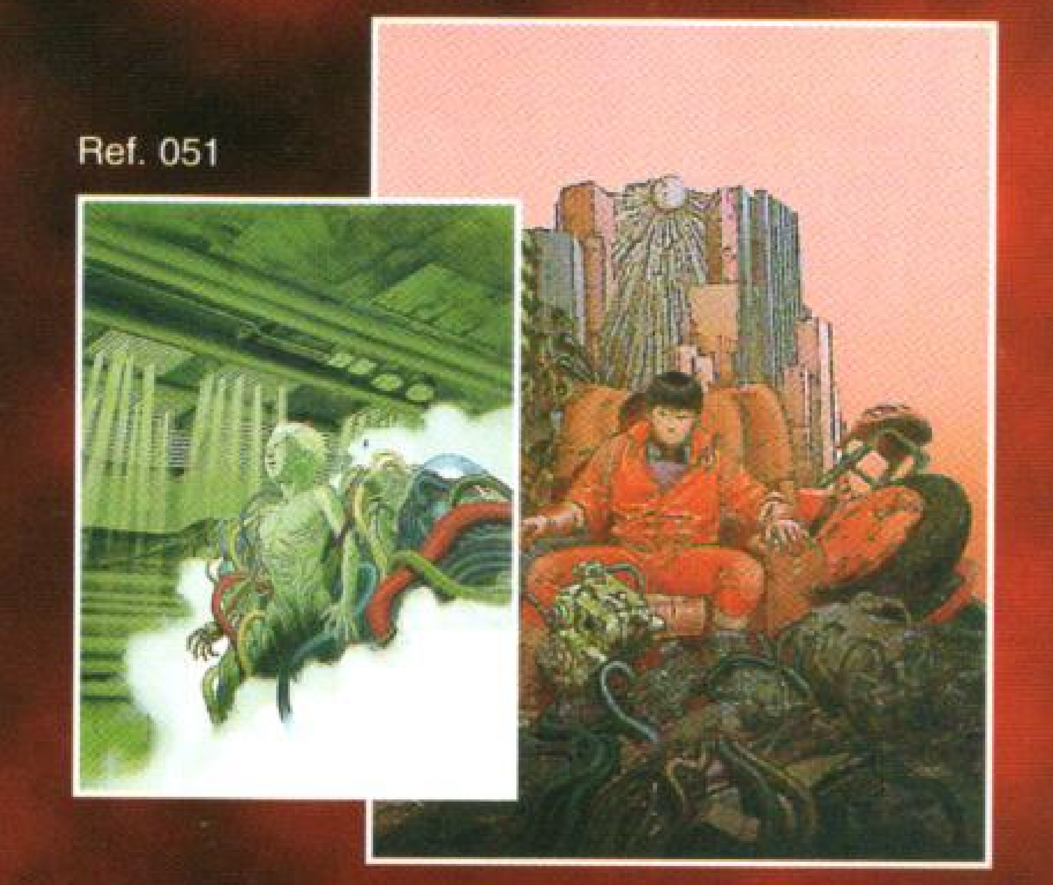

Ref. 112


Ref. 110


Ref. 090


Ref. 113


Ref. 123


Ref. 051
Ref. 063